精訊電腦

每本90元　中華民國75年10月10日創刊　76年4月10日出版

本期海報
歐洲戰場



精訊電腦春季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.			11.		
2.			12.		
3.			13.		
4.			14.		
5.			15.		
6.			16.		
7.			17.		
8.			18.		
9.			19.		
10.			20.		

- 姓名
- 性別
- 住址
- 年齡
- 職業
- 使用機型

註：讀者可於一至廿行中均填寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

76.04.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深愛電腦玩家的喜愛。現爲加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將爲你定期寄上最新產品目錄，謝謝！

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型



精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

發行人兼總編輯／李培民
顧　　問／林振聲　劉陳祥
編　　輯／鄭洵錚　鄭彩娥
美術編輯／李盛芳
特約作家／高文麟　徐政棠　曾逸群
劉陳祥　鄭明輝　（以姓名筆畫序）
發行業務課／鄭嘉德　胡定宇
廣告業務課／李永進
會計組／陳加桂
發行所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號６樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印刷所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷２之２號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
香港地區總代理／永務有限公司
地址／九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話／3-7711529・3-7800701

國內零售價：

每期定價 90 元

一年特價 900 元　半年特價 490 元

掛號投遞每期另加郵費 10 元

廣告索引：



目錄

本期隨刊附贈「歐洲戰場」海報

7

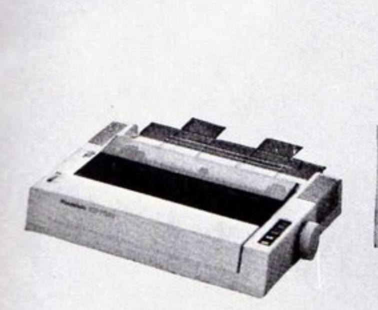
中華民國76年4月10日
〈第一卷・第七期〉

Wonderful *is the best choice of your life*

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界！

TURBO AT/XT
10 MHZ AT

現貨供應・特價優待
欲購從速





介面卡
MONO/GRAPH/PRINT CARD
RGB CARD
EGA CARD
PRINT CARD
RS-232 CARD
MUTI I/O CARD
384 MUTIFUCATION
DRIVER CARD
HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎？
請至萬德福！應有儘有的萬德福必能滿足您的需求！
您有找不到應用軟體，套裝軟體的煩惱嗎？
請至萬德福！萬德福提供您軟體各方面的資訊！
最週全的維修，保證您的APPLE, PC/XT, PC/AT隨時上機！
最齊全的 套裝軟體，遊戲說明書 特價供應，歡迎洽購！

萬德福電器材料行
萬德福電腦服務社

門市：台北市八德路一段51號（光華商場二樓54號）
公司：台北市八德路二段17號2F
TEL: 7217979，3952297

爲您提供最完備的服務



Brilliant!

電腦主機、週邊、全美排行金軟體、磁片

中英文叢書、各式漢碟、遊戲中文説明書

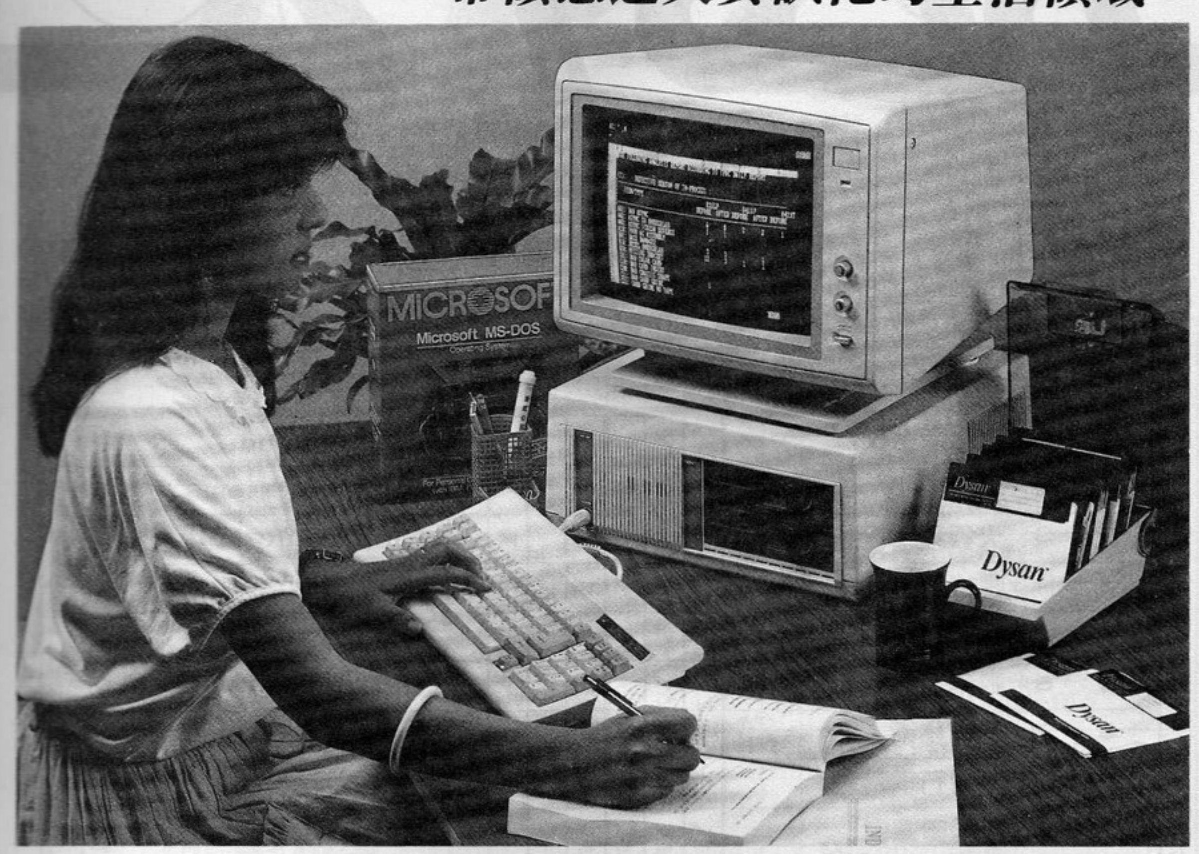
小精靈資訊中心

服務電話：(02) 394-1452

地　　址：台北市八德路一段51號 2 樓88號

資訊家 16位元/中英文 個人電腦

帶領您邁入資訊化的生活領域



各式中英文套裝軟體

中文會計……………………NT$ 5,000

中文庫存……………………NT$ 3,000

中文薪資（工廠）…………NT$ 3,000

中文錄影帶管理……………NT$ 3,000

(展示片　每片100元)

中文應收應付………

外貿管理系統………

紡織品配額管理……

專案設計各類程式…

功能強・服務好・價格合理

全國唯一採用超薄型設計的個人電腦

- 與IBM PC完全相容的個人電腦。
- 採用高解析度14吋寬螢幕顯示器
- 典雅獨特，符合人體工學的造型設計，美觀大方。
- 標準中文功能，速度快且使用簡單。
- 通過美國FCC及UL檢驗合格
- 擁有合法的軟體與BIOS授權。

本公司即日起正式授權代理

來欣電腦中心

台北市八德路一段51號（光華商場二樓之36）

(02) 396-5781　　請洽陳經理

BEST 20

ROC

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II .... AP
- IBM-PC .... IBM
- ATARI 400/800 .... AT
- ATARI 520ST .... ST
- Commodore 64 .... C64
- AMIGA .... AM
- MACINTOSH .... MAC

圖示：動作　冒險　角色扮演　工具程式　迷宮歷險　模擬　博奕　戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	發行公司	種類
1	1	古德奈上校		✓		✓				Broderbund	動作
2	2	創世紀 IV		✓	✓	✓				Origin Systems	角色扮演
3	3	火狐狸	✓	✓		✓		✓		Electronic Arts	動作
5	4	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓			Microprose	動作、模擬
4	5	卡達敍寶劍		✓	✓	✓		✓		Polarware	角色扮演、動作
6	6	飛輪武士		✓		✓				Origin Systems	角色扮演
8	7	忍者秘術		✓		✓				Origin Systems	角色扮演
7	8	綠寶石爭奪戰		✓	✓	✓				SSI	角色扮演、動作
9	9	冬季奧運會	✓	✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	動作
10	10	硬式棒球		✓	✓	✓				Accolade	動作
12	11	幽靈戰士		✓	✓	✓		✓		SSI	角色扮演
11	12	魔鬼剋星		✓		✓	✓			Activision	動作
14	13	夏季奧運會 II		✓		✓	✓			Epyx	動作
16	14	魔界神兵		✓	✓	✓				SSI	角色扮演
15	15	虎膽妙算		✓	✓	✓				Epyx	動作
17	16	灘頭攻防戰 I & II		✓	✓	✓				Access	動作
18	17	魔殿三部曲		✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	角色扮演
—	18	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	動作、模擬
19	19	七寶奇謀		✓	✓	✓				Datasoft	動作
—	20	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	模擬





三月排行榜：

TOP 20 (ROC) 是國內九月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司二月廿日至三月十九日中文說明書銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
一	1	星際航艦					✓			Electronic Arts	
1	2	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	
一	3	棋王2000	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Electronic Arts	
一	4	世界高爾夫球巡迴賽					✓			Electronic Arts	
9	5	綠寶石勇士Ⅱ		✓		✓				SSI	
4	6	創世紀Ⅲ		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Origin Systems	
一	7	綠林傳奇		✓		✓	✓			Windham Classics	
5	8	全天候戰鬥機		✓		✓	✓			subLOGIC	
7	9	極地之狐	✓	✓		✓			✓	Electronic Arts	
13	10	鷹式戰鬥機		✓	✓	✓	✓			Microprose	
6	11	轟炸大隊		✓	✓	✓	✓			Accolade	
8	12	戰爭上古代藝術					✓	✓		Broderbund	
一	13	天行勇士		✓						Broderbund	
17	14	死亡潛航	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Microprose	
19	15	入侵者	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Activision	
2	16	諜對諜Ⅰ&Ⅱ		✓		✓				Avantage	
一	17	古德奈上校		✓		✓				Broderbund	
15	18	戰魔		✓		✓			✓	Origin Systems	
18	19	創世紀Ⅳ		✓		✓				Origin Systems	
16	20	卡門聖地牙哥		✓		✓	✓			Broderbund	





排行來源：

TOP 20 (USA)取材自「LOGIN」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
2	1	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS		✔	✔	✔	✔		✔	Infocom	?
1	2	STAR FLIGHT 星際航艦					✔			Electronic Arts	
—	3	KING'S QUEST Ⅲ 國王密使 Ⅲ		✔			✔		✔	Sierra On-line	
7	4	CHESSMASTER 2000 棋王	✔	✔	✔	✔	✔		✔	Electronic Arts	
4	5	STAR GLIDER							✔	Rainbird	
3	6	FLIGHT SIMULATOR Ⅱ 模擬飛行 Ⅱ		✔	✔	✔		✔	✔	subLOGIC	
—	7	SDI							✔	Mindscape	
—	8	BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇 Ⅱ				✔				Electronic Arts	
8	9	ULTIMA Ⅳ 創世紀Ⅳ		✔	✔	✔				Origin Systems	
—	10	GBA BASKETBALL	✔	✔		✔	✔		✔	Activision	
—	11	STAR FLEET Ⅰ		✔	✔	✔	✔		✔	Cygnus	
6	12	AUTODUEL 飛輪武士		✔		✔				Origin Systems	
9	13	BARD'S TALE 冰城傳奇		✔		✔				Electronic Arts	
15	14	BREAKERS		✔	✔	✔	✔			Broderbund	?
16	15	HACKER Ⅱ 末日文件 Ⅱ	✔	✔		✔	✔	✔	✔	Activision	?
5	16	MOEBIUS 忍者秘術		✔	✔	✔				Origin Systems	
—	17	DEFENDER OF THE CROWN	✔							Mindscape	
—	18	HARRIER STRIKE MISSION						✔	✔	Mile Computing	
11	19	PRINT SHOP 電腦印刷廠		✔	✔	✔	✔			Broderbund	
18	20	PRINT MASTER 印刷鉅子		✔		✔	✔		✔	Unison	

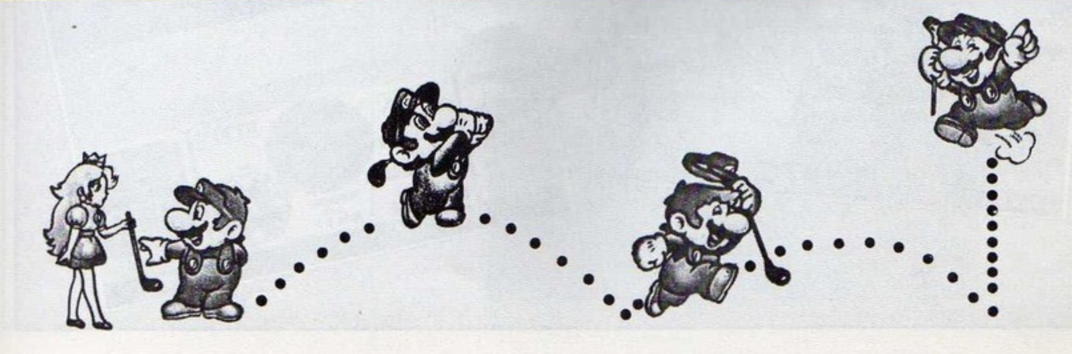


任天堂·日本

排行來源：

TOP 10（任天堂）取材自「*FAMILY COMPUTER*」

上月名次	本月名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
—	1	勇者鬥惡龍Ⅱ	ENIX	¥5,500	
—	2	瑪琍高爾夫(日本)	NINTENDO	¥3,500	
—	3	林克冒險	NINTENDO	¥2,600	
—	4	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥3,900	
—	5	怪獸帝國逆襲	BANDAI	¥3,300	
—	6	新人類	HUDSON	¥4,900	
—	7	屠龍記	NAMCOT	¥4,900	
—	8	超級打磚塊	TAITO	¥5,400	
—	9	飛龍拳	NIPPON GAME	¥5,500	
—	10	夢遊記	KONAMI	¥2,980	
—	11	鬪之輓歌	CAPCOM	¥5,500	
10	12	超級瑪琍兄弟	NINTENDO	¥2,500 ¥4,900	
5	13	神龍之謎	BANDAI	¥5,300	
—	14	釣魚大賽	HOT-B	¥5,300	
—	15	謎之壁	KONAMI	¥2,980	



飛馬號水翼船

英文名稱：PHM Pegasus
適用機型：Apple Ⅱ series
出版公司：Electronic Arts
售　　價：US$39.95

自春節以來，由於一系列PC的遊戲湧進市場，使得Apple的市場相形之下萎縮了不少。尤其幾個新的Apple遊戲，均針對Ⅱe 以上的機型設計，使得Apple Ⅱ的玩家只能守著幾個以前的遊戲「了此殘生」。就在青黃不接之際，EOA 公司適時推出這個「飛馬號水翼船」（Pegasus），以它精緻的畫面和逼真的臨場感，替久久苦候的 AppleⅡ玩家注入一針强心劑。

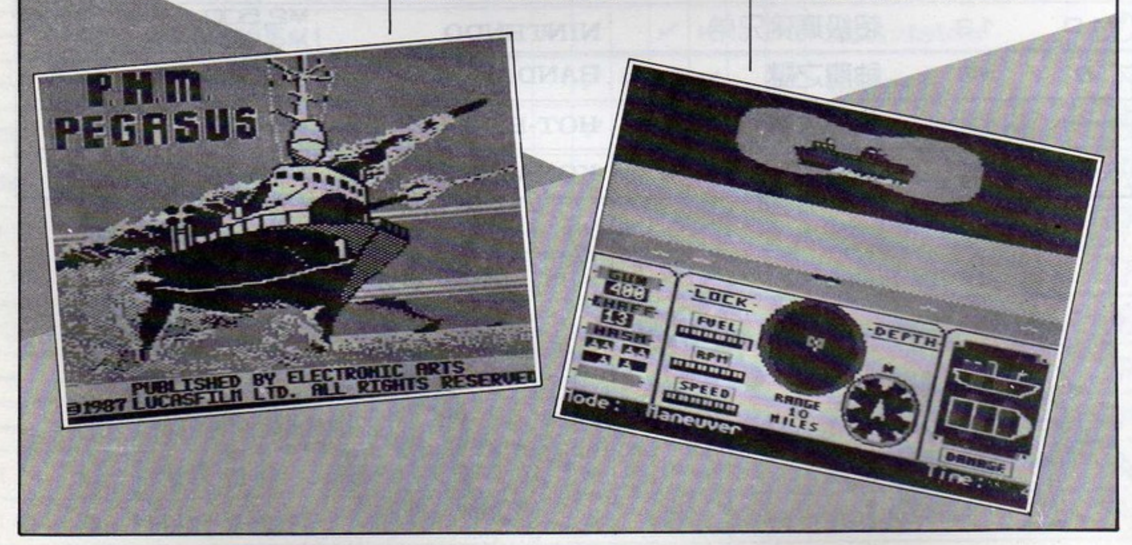
「飛馬號水翼船」是世界各民主自由國家為抑止恐怖活動所研製出的「鎮暴武器」。它結合了飛機與船隻的混合設計：採用類似飛機機翼的設計，利用水的浮力將船「撐」起來。當船的航行速度達到某一數值時，水翼便發生作用將船體撐離水面，減少水的阻力，使它能以較快的速度，和更經濟的方式在海上航行。這些特點再配合强大的火力和航行機動力，使「飛馬號」成為在敏感地區維持和平最理想的巡邏艇。

在遊戲當中，玩者的身分是「反暴行動組」的一員，在通過基本訓練之後，便需開始執行任務。「飛馬號」共有八項任務——戰鬥訓練、高級訓練、恐怖份子攻擊、支援南美、搜索暴徒、運輸艦護航、偵察任務、波斯灣行動等。

當每一次任務結束後，電腦會提供一份評估報告，對你在任務中的表現，給予分數和適當階級。分數的評估標準有五：任務性質、擊沈敵艦數、擊傷敵艦數、剩餘時間和生存加分。但因各任務的難度及所偏重的目標不同，分數也有不同的加權調整。

雖說水翼船能靈活地在水面自由航行，而讓敵人的雷達誤為是低飛的直昇機，但這種狀況的前提是要你熟稔船上各種設備和武裝，並適時適量地使用，方能給敵人致命的一擊。水翼船配有76 厘米火砲、飛彈、CHAFF 干擾火箭等精密武器，玩者要熟讀說明指示，並在基本訓練中專心學習模擬，方能早日在掃蕩恐怖活動上建功。

試想：你以每小時五十海浬的速度，直撲恐怖份子所駕駛的俄製飛





彈護航艦！你的速度實在太快了！敵艦雖然拼命想逃出死亡線進入公海，但你的雷達已將敵人鎖定，發射魚叉飛彈，你從望眼鏡中，看到敵人的船隻左閃、右躲，仍無法逃離。「轟！」在爆炸聲中，敵船化爲一片火海，你又完成一次任務了……。

/曾逸群

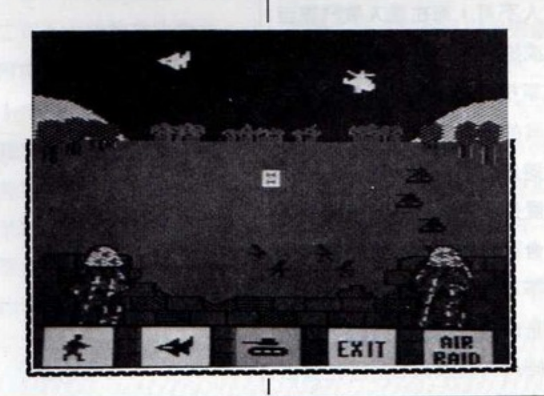
歐洲戰場

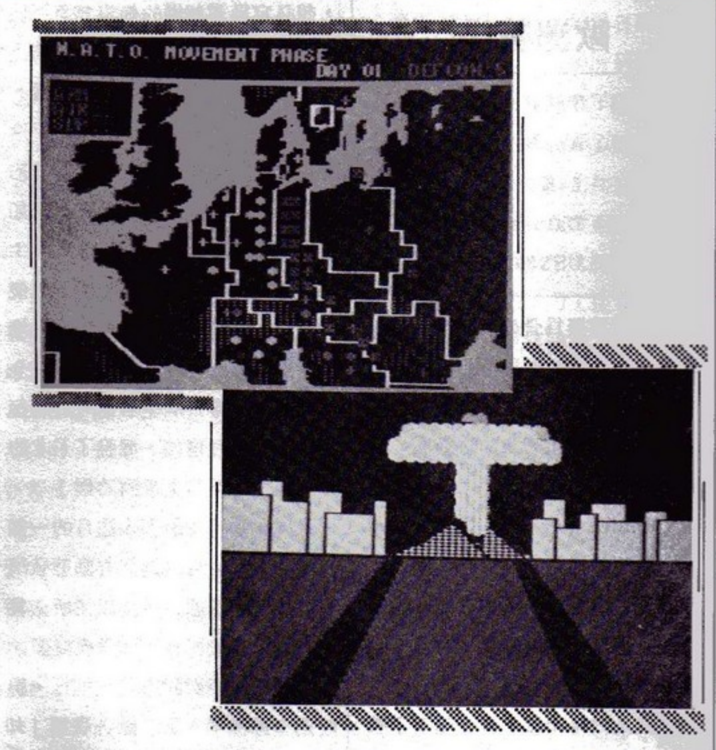
英文名稱：Theatre Europe
適用機型：Apple Ⅱ serious，64K
出版公司：Datasoft
售　　價：US$39.95

以戰爭模擬爲骨幹而設計的電腦軟體，在遊戲的市場中一直佔著相當的比例，其中一些佳品更是令人難以抗拒，諸如：北約防衛戰（NATO Commander）、戰火線下（Under Fire）、戰魔（Ogre）等等都是極佳的套裝程式。現在筆者要爲各位玩家介紹一個足以與上述作品媲美的戰爭遊戲——歐洲戰場（Theatre Europe）。

一九八六年十月，歐洲淪入了戰火之中，戰場上的一切都操之在你——咦！好熟悉的感覺，這不是和「北約防衛戰」的情節相似嗎？不錯！凡是熟稔「北約防衛戰」的人，想必定爲那緩慢的節奏焦急不已，而且它龐大的地圖亦造成觀察上的不方便，以及軍隊調度的困難。爲此Datasoft 公司特於八六年推出「歐洲戰場」，它改革了「北約防衛戰」中許多舊有的毛病，例如它的軍隊調度和攻擊便快速得多；而其將歐洲地圖整個納入螢幕更使得情勢一目瞭然；最重要的是它簡易的操縱方式，幾乎可由搖桿完全控制，這使得一個生手也可於短短數分鐘內操縱自如，擺脫了「北約防衛戰」中不易上手的陰影！

「歐洲戰場」最引人注目的一個特點，則是你可以選擇有動態戰鬥畫面的作戰型態，這是以往所未曾具有的；一般而言，戰爭模擬類的遊戲大都以平面的方式來進行，勝敗則全靠機率。而「歐洲戰場」却大膽地採用動作類遊戲的方式，把射擊技巧帶入戰爭遊戲的領域中，甚至對你的勝負產生絕對的影響，此種轉變，怎不叫人驚喜呢？





此外，遊戲並允許你做角色上的選擇，如你可選擇北約組織抵擋蘇聯的入侵，你也可以扮演華沙公約侵略西德。它不再硬性規定你非得扮演好人不可，而在進入戰鬥畫面後，你或扮演戰鬥機駕駛員，或擔任坦克車指揮官，滿足了我們喜好冒險嘗試的天性。

而此遊戲另有一絕，就是核子武器的設置是由電腦用一套戰術來控制，它會將轟炸城市的過程演練一遍，而不再只是紙上談兵。然而它的後果是值得堪慮的，別忘了這是個核子時代，而歐洲的存亡正操在你的手上。各位是否已蠢蠢欲動、按捺不住了呢？一起進入這片「歐洲戰場」吧！

/吳文智

魔法門

英文名稱：Might & Magic
適用機型：Apple Ⅱ series，64K
出版公司：New World Computing，Inc.
售　　價：US$54.95

該怎麼形容「魔法門」呢？

在結構技術上，它是屬於角色扮演遊戲之類；但在玩者情感的歸向上，它卻是不折不扣的文字冒險遊戲。在「魔法門」的廣告詞中有這麼一段話：「魔法門身兼角色扮演與文字冒險遊戲的特長，它的劇情線索比前者詳盡，文字提示比後者豐富。」這看似誇耀的文字意象，實際上有它紮實的後盾支持。

或許你曾玩過「創世紀Ⅳ」和「冰城傳奇」這兩種截然不同的神話冒險遊戲（Fantasie & Role-Playing Game）。嚴格說來，「魔法門」和「冰城傳奇」在結構內容相似，它也可以說是「巫術」（Wizardry）系列的續篇。本文為讀者介紹的是它的第一部——精神聖地（Inner Sanctum），在這個遊戲中，你要組織一支六人小隊去探索一個渾然未知的世界，你得跋山涉水，在城堡和地下城內遍地搜尋。或許你要問：「魔法門」的遊戲目的是什麼？是遊戲的本身，是探索未知的歷程，而不是任何特



定的任務。

誠如前述，「魔法門」是承襲「巫術」系列，但它比「巫術」大得太多了。不但是地下城，連城市和地面全都採3－D立體前視圖繪成，光是地面16 × 16 格的大小就有廿個，還有五個城鎮、六座城堡、十幾個地下城和洞穴，面積之遼闊實令人咋舌；另外還約有二百種的奇獸，二百五十餘種魔法物品，以及九十四種咒語可供施法，狀況可謂空前！

但是別被它嚇倒了。「魔法門」雖然程式龐大，但並不困難。也許你會玩創世紀Ⅳ數小時而毫無進展，但你絕不會在玩「魔法門」時感到疲倦，因爲它會隨時給你驚奇，雖然你可能會玩它三到五個月，甚至半年以上。

如果，你喜歡「冰城傳奇」或「巫術」系列。

如果，你喜歡神話冒險遊戲；

如果，你希望在現實生活之外，還能擁有一個神奇的法術世界；

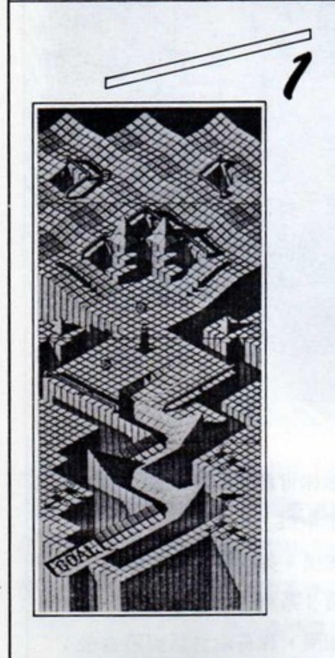
如果，你現在擁有一台 Apple Ⅱ 系列電腦及一部以上的磁碟機，

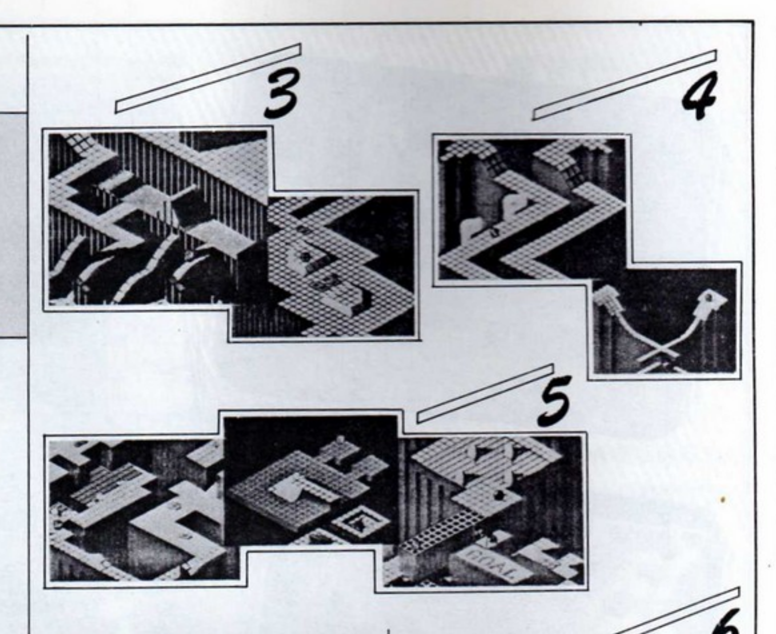
那麼，你就絕對不能錯過——魔法門！

／鄭明輝

瘋狂彈珠

英文名稱：Marble Madness
適用機型：Apple Ⅱe，128K；
IBM PC/XT, AT
出版公司：Electronic Arts
售　　價：US$29.95





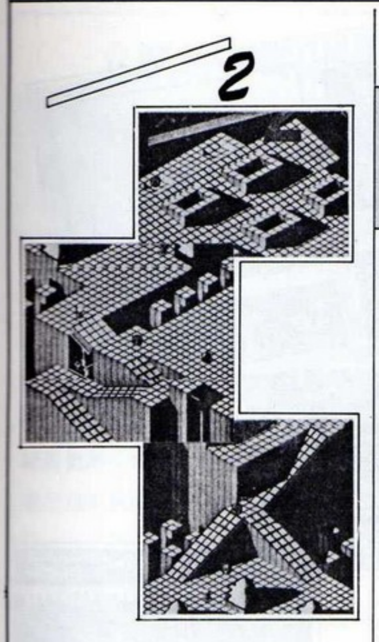
一票人群聚在牆角邊或走廊上打彈珠的吆喝場面，該是令許多人難忘的童年往事！但不知你是否曾經把彈珠放在墊板上，控制彈珠平穩地滾動？如果你眞嚐試過，必定發覺控「珠」大不易啊！

當Atari公司於1985年初春，首度推出「瘋狂彈珠」——這個動作技巧與節奏韻律感兼具的遊戲時，著實令大多數玩家都爲之傻眼。它的3－D立體動畫，每一關卡的計分音效、彈珠恣意的快速滾動、怪異起伏不定的跑道等等，再再皆令玩者有種奇特的玩Game的經驗。

EOA 公司也是這群瘋狂迷之一。爲此它特別敦請「組合式音樂枱：Music Construction Set」的作者Will Harvey，將這個本爲大型電玩的「瘋狂彈珠」，改寫成Apple及IBM PC 版本。但限於其程式的龐大與圖形表現的限制，Apple版上僅能一饗Ⅱe 的玩家，實爲美中不足之處。

「瘋狂彈珠」可說是一種障礙賽，聞槍聲起跑的主角是一顆小彈珠，他必須安然通過六大關卡，滚到終點，才算賽完全程。喔喔！別以爲這很簡單，彈珠可是在3－D立體場地中行進，他不但會朝任何方向滚動，而且一路上會有毛毛蟲、黑彈珠等敵人，外加起伏不定的跑道，阻礙了彈珠的前進。不過這還都是些小問題，時間——時間的限制才是這場競爭最大的壓力。

在「瘋狂彈珠」中，除了第一關的熱身賽之外，其餘五關，只要你到達終點後，便會把剩餘的時間加到下一關的時間內，使你有更多的




時間進行比賽。因此你得在每一關內爭取時間，以便在難度較高的關卡中，有較充裕的時間過關。

本遊戲適合一人獨跑和兩人對抗，無論你採用上述那一種，在每通過一關之後，電腦會計算你的總分，呈現在螢幕上。限時加上比分是這個遊戲的刺激所在。

相信玩過「瘋狂彈珠」的玩家都有相同的看法：眞正瘋狂的不是彈珠，而是操縱搖桿或鍵盤的你我。看著時間一秒一秒的減少，却尚未到達終點，那種心情只有玩者才能體會。你願加入這場「瘋狂彈珠」大賽嗎？開始滾動吧！

／編輯部

七寶奇謀Ⅱ

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：KONAMI
售　　價：¥ 4,900

你的六個朋友和美人魚阿妮在我手中，
速來傅氏之門一會，遲則準備收屍！

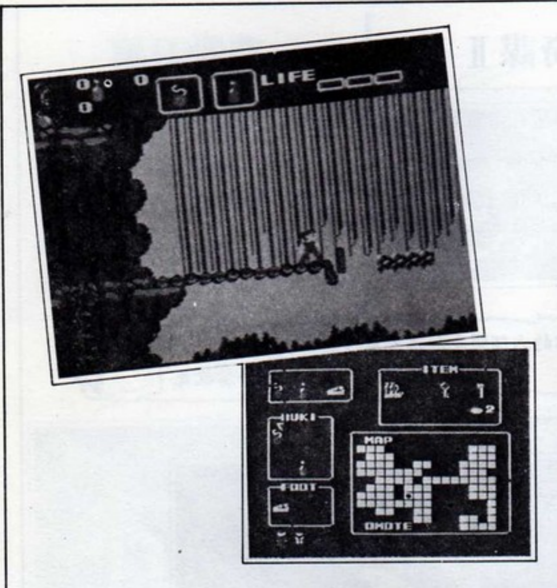


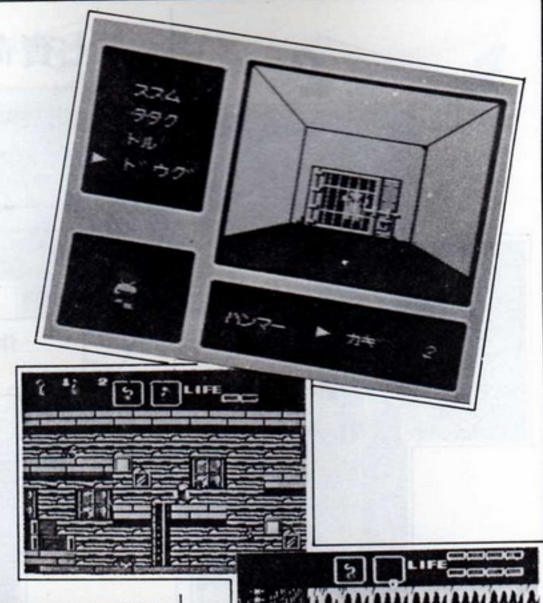
清晨，你剛從甜美的夢鄉中醒來，旋卽收到一封印有「傅」字樣的帖子，心想大事不妙！打開一看，果然出事了！

經你打探之下，才恍然明白，原來是數年前爭奪海盜威利的寶藏一戰中，那個陰狠毒辣的傅大媽搞的鬼。數年前一戰後，傅大媽一家三口皆進牢中吃牢飯去了。近日，傅大媽再度帶領她的兩個寶貝兒子聯手逃獄，並揚言要報數年前的一箭之仇，給你點顏色瞧瞧！而你在上一回「七寶奇謀」中，深入敵方勢力，勇破機關，並救出六位同伴後，聲名遠播，更加深了她對你的深惡痛絕！

如今，傅大媽伺機擄走南海美人魚阿妮子，隨後放出風聲，引誘你的朋友前來營救。正値意氣風發的小將們，自然不肯錯過這個揚名立萬的好機會，於是偸偸背著你一闖傅氏之門。那當然被嚴陣以待的傅氏爪牙逮個正著，然而對方的最終目標就是你！向你挑戰！

傅氏之門是處極具危險的龍潭虎穴，它備有屋宇、熱帶地區、吊橋、冰天地帶等數種不同的區域，這些地區雖各自獨立，却利用不同的





門扉往來於其中。換言之，你若在一開始的屋宇區域內進入不同扇門，極可能轉變到熱帶地區或冰天地帶，讓你摸不著頭緒，迷失在這其中。因此進行遊戲時，別忘了隨時按(START)鈕以查看龐大的地理所在。再加上隨時向你突襲而來的小動物，和滿佈的機關，在在都會要了你的小命呢！

此外，進入一扇門之後，你可能會遇到不同的人或物，也可能是黑暗一片。這些人或物能提供給你不同的資料、加强你的裝備，或救到你的朋友；若是黑暗一片，則須先取得眼鏡，才能使平常看不見的東西能盡收眼底。至於其他的寶物，也都各有它的作用，不能不拿。特別值得一提的是收報機一物，取得後，能在地圖上顯現出被囚同伴的所在地，大大的提昇了你完成任務的機率！

綜觀「七寶奇謀Ⅱ」，雖第一眼的印象與第一代相差無幾，但深入遊戲後，却發現別有洞天，而深深爲其龐大的地圖和迷宮似的組曲所吸引。怎麼樣？是否已嚇出了一身冷汗呢？你可以選擇回家睡大頭覺，不過只怕你的英名也毀於一旦了！

「哼！激將法。看我的溜溜球大出擊!!」

/編輯部



立體大作戰

機　型：任天堂（磁片版）
出版公司：DOG
售　價：¥ 3,400

無疑的，「立體大作戰」將成爲今春最受歡迎的3D家庭電腦遊戲。

立體感原爲電影上的一種特殊效果，旨在使觀衆能有身歷其境的臨場眞實感。稍爲年長的玩者，或許還記得在民國六十六年春的一部國片——「千刀萬里追」，那一刀砍下來，再不躲只怕就來不及了！又如數年前造成一時轟動的「大白鯊第三集」，那一口咬下來，只怕你我已入魚肚相見「悲」！那種驚濤駭浪的感覺，眞是一輩子都忘不了。

如今，日本的 DOG 公司特從美國延聘一位大師加入他們的行列，將原聞名於大型電玩界的「Space Harrier」，融入立體效果，而製作出立體電玩的第一炮——立體大作戰。

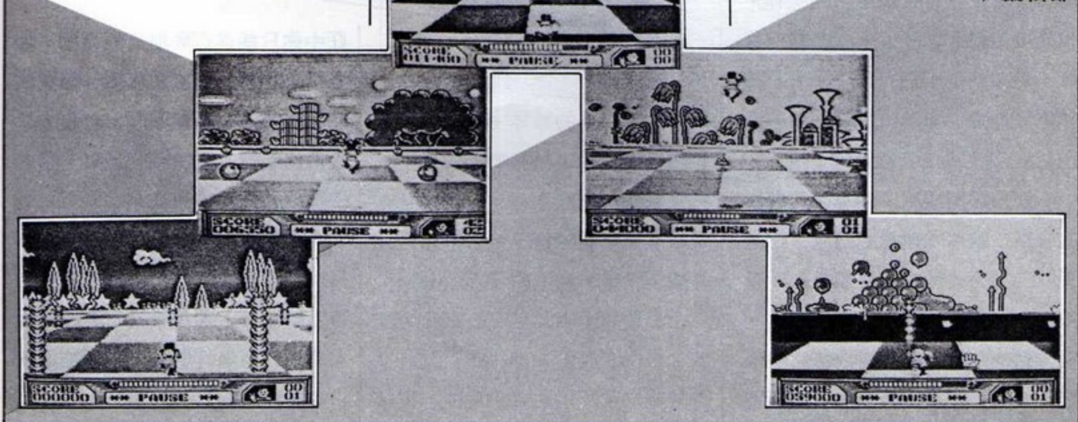
「立體大作戰」源本於「Space Harrier」，整個故事背景的架構完全相同。主角是個自命瀟灑，放蕩不羈的流浪漢，名喚傑克，他常常從一座村莊到另一座村莊，從一個星球到另一個星球流浪著。一日，他來到一個星球，偶遇美女辛蒂，才明白這個星球正受殘暴的龍族八兄弟統治著，人人過著敢怒不敢言，暗無天日的日子。傑克爲了解救人民，也爲了贏得美人心，於是自告奮勇願意除去這無惡不作的兄弟。

整個遊戲共有八大關，沿途上龍族的嘍嘍和爪牙不斷的向你襲來，除了須注意閃躲他們之外，更要小心那些不定時從地上冒出的石柱和火柱，此外還必須躍過一條條黑色帶狀的溝渠，一不小心就嗚呼哀哉！更遑論解救人民、贏得美人心了。

哦，對了！「立體大作戰」雖以立體效果作爲號召，但長時間「享受」立體的結果，却換來疲憊不堪的後果。爲顧及此一缺點，遊戲本身已設定以（SELECT）鈕來進行切換，可選擇平常畫面或重疊畫面。選擇前者，則與平常的一般畫面無異，選擇後者，則須再加上一付立體眼鏡；以使立體效果顯現出來。

瞧！傑克已開始使出渾身解數向前奔跑而去，但手無寸鐵總不是辦法，你不妨試試撞撞這些從地上冒出的石柱，可有什麼東西出現嗎？這就對了。但得小心，別撞昏了頭！

／編輯部



夢遊記

機　　型：任天堂（磁片版）
出版公司：KONAMI
售　　價：¥ 2,980

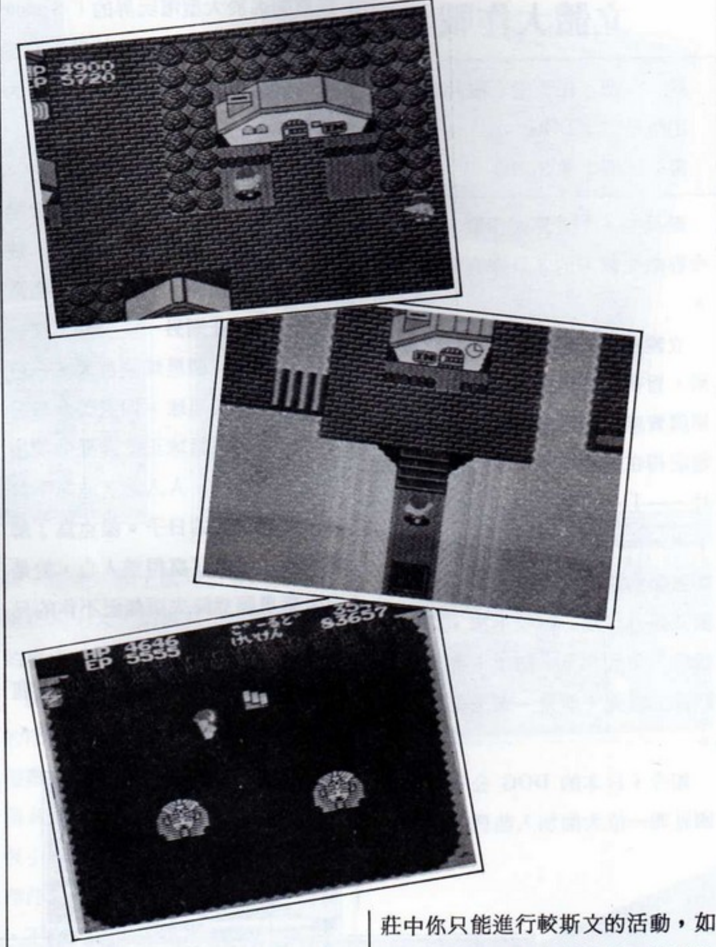
千年以來，人類對「夢」的解釋一直意見紛歧。心理學家認爲，「夢」是一種下意識的行爲，一個放縱自我的天地；科學家則認爲，「夢」無非是一些電波强弱的反應罷了。倒是中國人對「夢」所持有的觀點——日有所思夜有所夢，比較接近心理學家的論調。

但無論你對「夢」所抱持的態度爲何，信也罷，不信也罷，不妨一同來加入這段奇異的夢境——夢遊記！

×　　×　　×

「夜深了，埋首書堆的您歇會兒吧！伸伸腰，喝口茶，國民補習班祝福您！」收音機中傳來陣陣溫馨的關懷，正埋首書本用功的德林，也想抬起頭歇息一下。就在這個當口，忽然整個視線閃動了一下，德林吃驚地張大嘴吧，眼見一個小女孩活生生地站在他的面前。

小女孩娓娓道來一個令德林驚異的故事：她名喚蘿蒂，是蓮卡村村長的二女兒。她有一位姐姐名喚愛麗絲，被邪惡的邢希塞斯族擄走。她來到德林的世界，請求德林的幫忙，救回愛麗絲，打倒邢希塞斯族。



而你，平凡的德林，根本來不及在腦中過濾一下整個事件的發生，已被蘿蒂帶到蓮卡村。只見村長在屋中焦慮不堪的樣子，看來你只好趕鴨子上架，來眞的了！

「夢遊記」中共可區分爲五大區域，每一區域由一個村莊和村莊以外的戰鬥世界所組成。意即，在村莊中你只能進行較斯文的活動，如與村人談話、到旅館休息、購買物品和武品等，不能戰鬥，也沒有敵人與你戰鬥。至於戰鬥世界，是經由脚印的出現來切換。

但，德林畢竟是一位平凡的人，何以能戰勝奇幻世界中的惡魔呢？這點請放心！德林原就具有超人的本質，只要他打倒敵人，便能累積一定的經驗點數，打倒敵人愈多則



點數增加愈多，德林也會升級而變得愈强，並增加生命點數和法術能力，成爲一位超級人物。

在歷經了巨人世界、草原、外太空、沼澤和棋盤五個區域後，德林必須返回自己原先的世界才算大功告成。然而要返回自己原先的世界並非一件易事，必須在某一定時間才會被自動送回。至於何時，在此先行保密，你何不一起來掀開此一謎底？

/編輯部

新人類

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：HUDSON
售　　價：¥ 4,900

如果你是一名基督徒，你一定知道人類的起源，乃是上帝以土爲物，以祂的形體爲藍圖，再賦予氣息而形成。先有亞當，後有夏娃，兩者結合才繁衍出後代子孫。換言之，人類乃是神的子民，兩者的關係是單純的父與子。

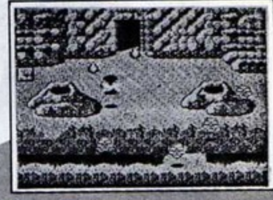
如果你是一名佛教徒，你一定也明瞭，自從盤古開天以來，集天地間的陰陽正氣結合而形成人類萬物。人生於天地萬物之間，亦存在其中。換言之，兩者的關係是一種生於斯長於斯的血水情懷。

以上這兩種從宗教觀念出發的論調，無非是想强調該宗教對人類的力量，藉此讓更多信徒服膺，實無所謂的對與錯。

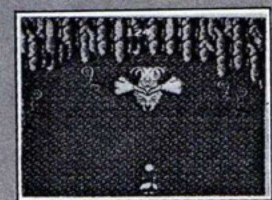
但是，如果你是「新人類」的玩者，那麼你不能不聽聽這一論調：

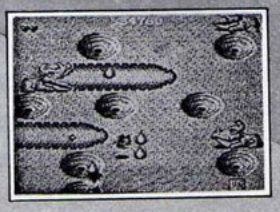
遠古時代，地球上到處叢林密佈，一群群巨大的恐龍佔據各地。但在這樣的原始時代中，却意外地誕生了一位英雄人物——麥可斯，沒有人知道他到底是如何誕生、從何處來（只能暫且視爲是神派來的！），而且他立誓要將地球變成一個樂園。

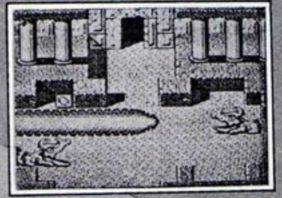
麥可斯憑著一己之力，從他誕生的地方開始進行探索。一路上看似平靜却危機滿佈，你可能被石頭絆倒而減少生命點數，你可能因稍一





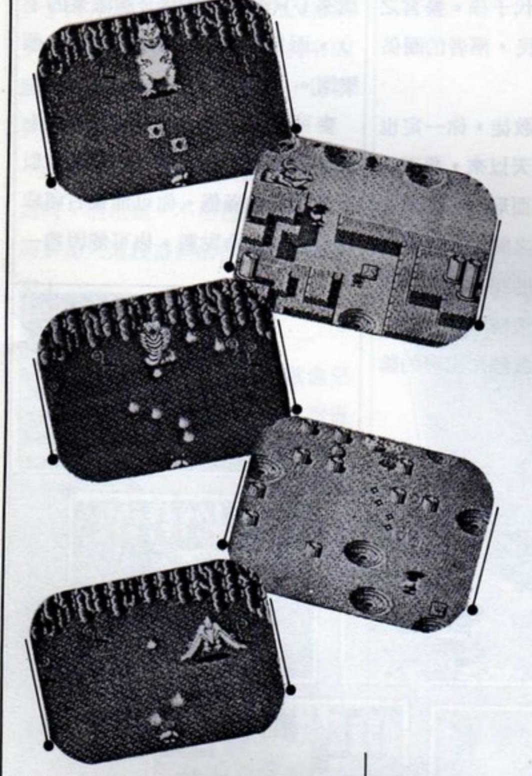








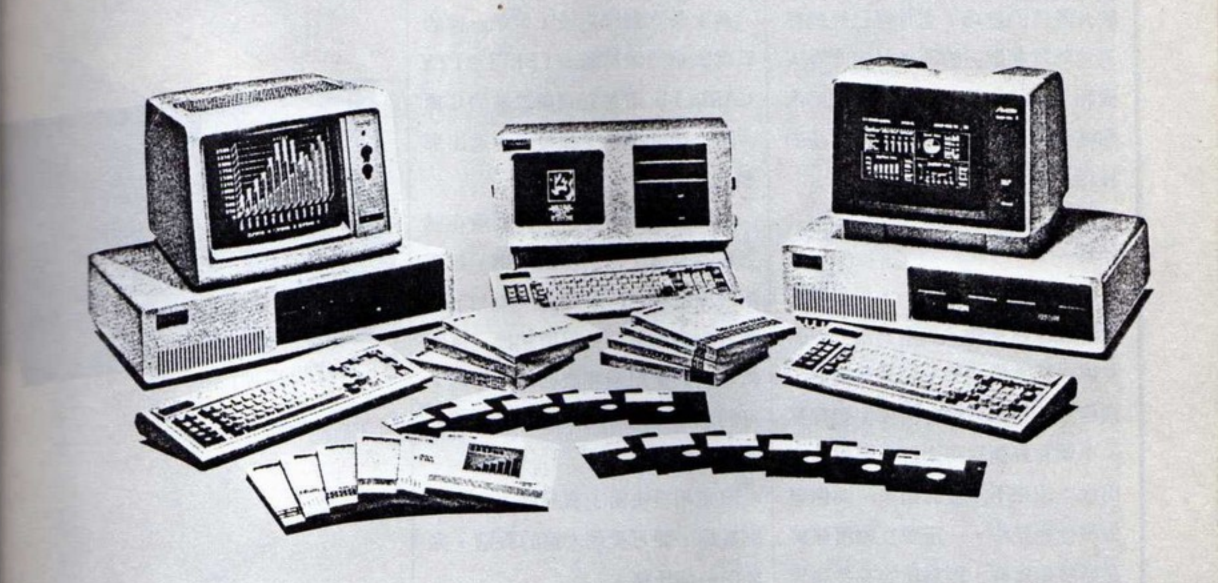




不慎跌入湖中而一命嗚呼；你更可能因火山爆發所噴出的熔漿阻礙去路而不知所措。凡此種種，無非是想一挫你的豪情壯志，看你是否能經得起一連串的考驗，英雄確實不是個簡單的「行業」！

自古以來，有勇無謀都不能算得上是英雄。惟有多運用頭髮以下的寶庫，才能出奇制勝。因此，在沿途上還安排了許多的生力軍，以備助麥可斯一臂之力。如：取得「力」，麥可斯會搖身一變成爲一名大力士，威力增加不少；拳頭，一口氣使所有的敵人喪命；時鐘，使全部敵人靜止不動；鳥型標幟，按下Ⓐ鈕則可飛行等。若能將這些物品好好的加以運用，必能克敵致勝，但最重要的是需要有矯捷的身手，以躲避突如其來的偸襲，並保住性命。

綜觀這個屬於純射擊遊戲的「新人類」，雖只有四大關（每一大關各有四小關），但變化之多令你眼花撩亂，畫面細膩異常，音效也不錯，是個能讓你自創一個神話世界，打得愉快的遊戲哦！▮／編輯部


品質與服務
是我們追求的目標
IBM JX 中英文電腦經銷商
16位元‧8位元 主機特賣價供應
名牌磁碟片 擴充卡 週邊設備
電腦叢書 遊戲中文說明書
標 緻 電 腦 中 心
地址：台北市中華商場忠棟2樓99號 TEL：311-0902

百戰飛狼第一任務

/鄭明輝

上期已經爲各位示範了直昇機駕駛及降落的技巧，您是否已經能輕易地降落在敵方的陣地外呢？今天要和大家談的是三個敵軍陣地的內部構造，以及潛入時所需要注意的技巧。

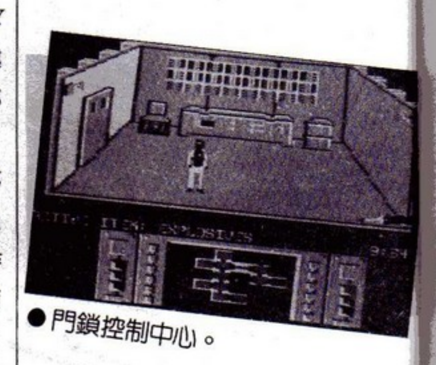
任務一

首先參考構造圖之一，可以發現共有五棟建築物。先走到第三棟的C處，換上掛在架上的長官制服，這樣通行較爲方便。但要注意幾點，不要和警衛靠得太近，免得他認出你；如果不幸被認出來，要你過去讓他檢查時，一定要立刻用催淚瓦斯將他迷昏。因爲你的文件和現在身上穿的衣服並不配合，若不將他弄昏，他就會啓動警鈴追捕你。

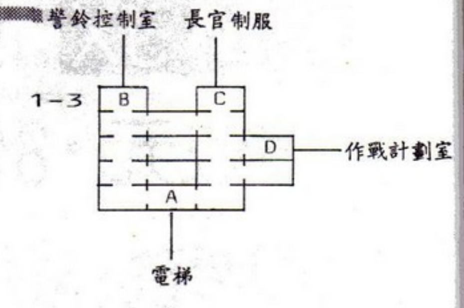
換上長官制服之後，到第一棟的C處去拿門鎖辨識卡（SECURITY CARD），帶著它到第二棟的C處，將卡插入插座，以後便可進出那些上鎖的房間。

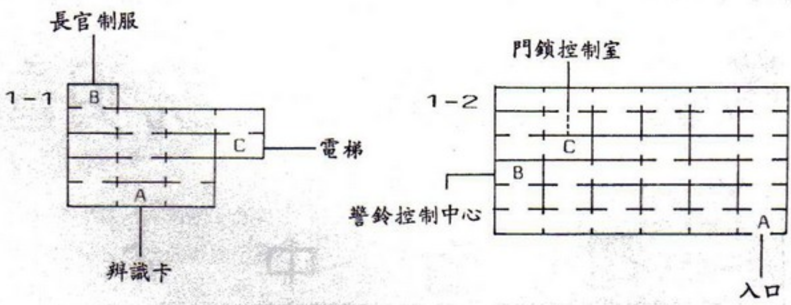
作戰計劃共有五份，分別藏在第三棟的D處，第四棟的B處，以及第五棟的B.C.D等處，要拍下作戰計劃很簡單，持用照相機，再面對著它們使用照相機即可。當然，可別忘了先把房間裏的警衞迷昏，免得他看到了。

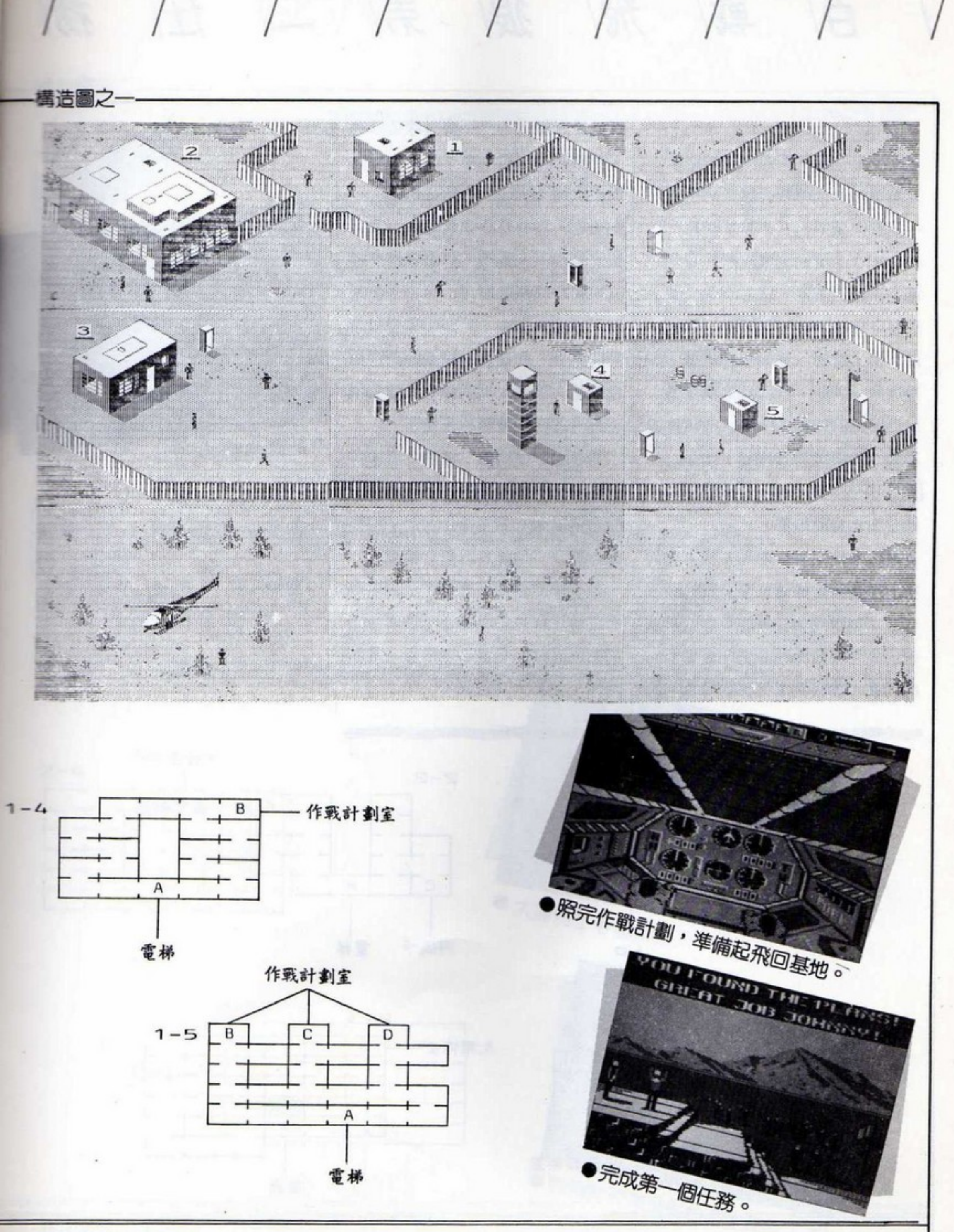
照完相後快衝上直昇機，一路飛回基地，便可受到大家的歡迎，完成第一個任務。


●門鎖控制中心。

●編號及代號說明：
編號第一個數字代表地圖號碼，第二個字代表建築物的號碼；若有第三個數字則代表層數。代號若有數字則代表同數相連的電梯。







●照完作戰計劃，準備起飛回基地。

●完成第一個任務。

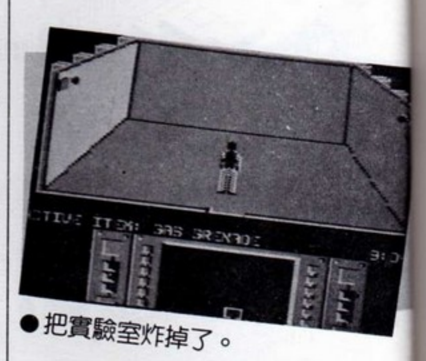
百戰飛狼第二任務

任務二

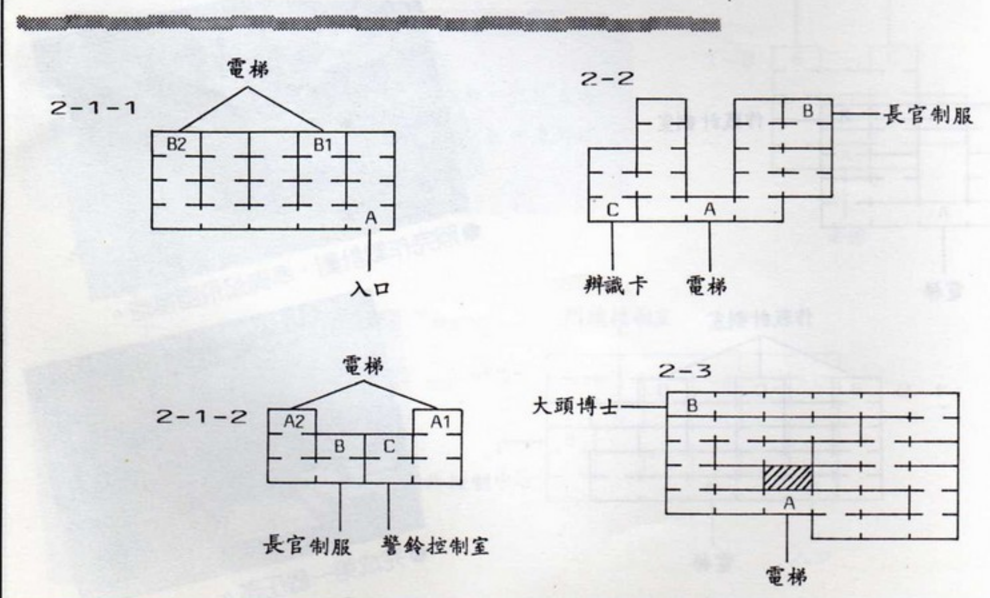
完成第一個任務回到基地之後，才稍事休息又得執行第二個任務——拯救大頭博士（PHINEAR GUMP）。飛到敵軍陣地外降落之後，千萬別亂走，這可不是公園，周圍可埋著許多地雷呢！只要你一踏上去，轟的一聲，形骨俱焚，灰飛煙滅。因此，持好地雷探測器（MINE DETECTOR），按住按鈕不放（如果用鍵盤控制，就是 RETURN 或是 ENTER ），才能安穩地避開地雷。

進入陣地之後，還是一樣，先到第一棟建築物的第二層C處換長官制服；接著到第二棟的C處找辨識卡，拿到第四棟的B處，解除所有的門鎖。然後到第五棟的B處，那裏就是實驗室！但不要急著裝炸藥，旁邊不是有個大櫃子嗎？先從裏面搜出隱形藥（INVISIBLE PILL），然後再把守衛迷昏一次才能安裝炸藥，否則，只怕你炸藥還沒安裝好守衛就醒來，那可是絕對跑不掉的。還有，裝好炸藥後以最短的路程，和最快的速度離開這棟建築物，不然，你只好上天堂去逛一逛，離開這美麗的人世了。

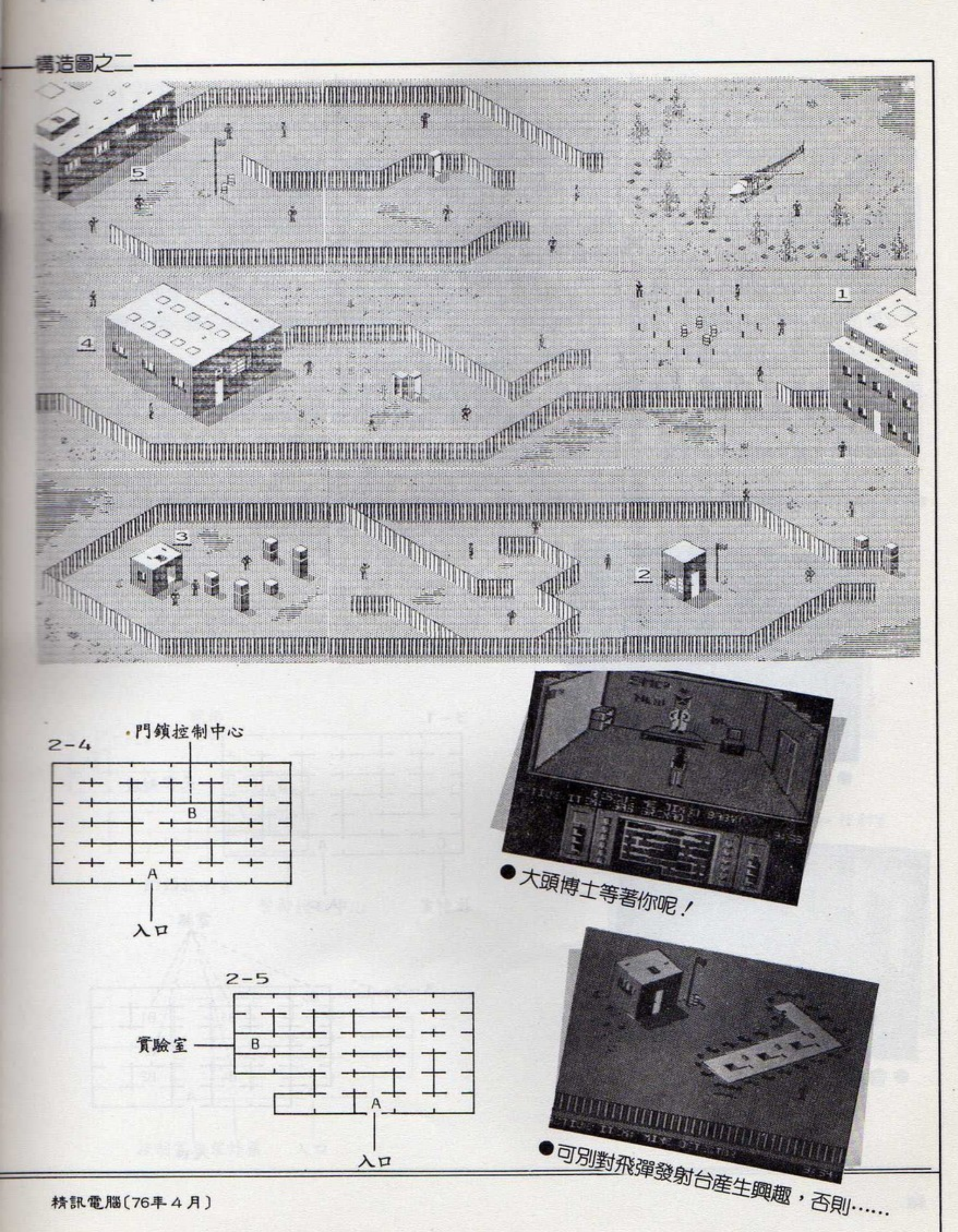
帶著隱形藥到第三棟的B處牢房去找博士，他會要你救他。接著把隱形藥給他（站在博士面前，搖桿往前推），他就會消失（隱身了），並不時問你走到那裏了？到這裏第二個任務也差不多了，帶著博士回到直昇機上（當心地雷），飛回基地，便算大功告成。



●把實驗室炸掉了。



構造圖之二



●大頭博士等著你呢！

●可別對飛彈發射台產生興趣，否則……

百戰飛狼第三任務

任務三

第三次任務是摧毀狂人領袖的洲際彈道飛彈發射臺和雷達觀測站，有了前兩次的經驗後，這次該沒什麼問題了，LET'S GO!

回想起剛剛降落的景象，眞是捏了一把冷汗，周圍都是地雷，只要方才降落時直昇機偏個幾分，一切就毀了。還好沒有出事。這裏的長官制服儲放在第一棟的B處，當然要先去換上。

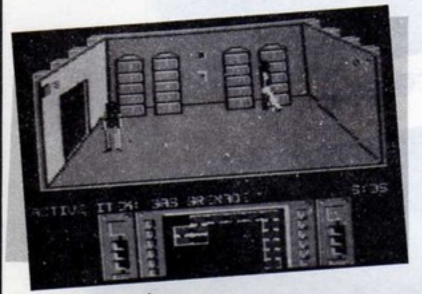
再來到第二棟，這裏共分兩層，你必須先從B 3坐電梯上去到A 3，再坐A 5的電梯下來到B 5，才能到第一層的C處拿辨識卡。然後回來從B 4的電梯上去到A 4，才能到第二層的C處把門鎖都解除掉。

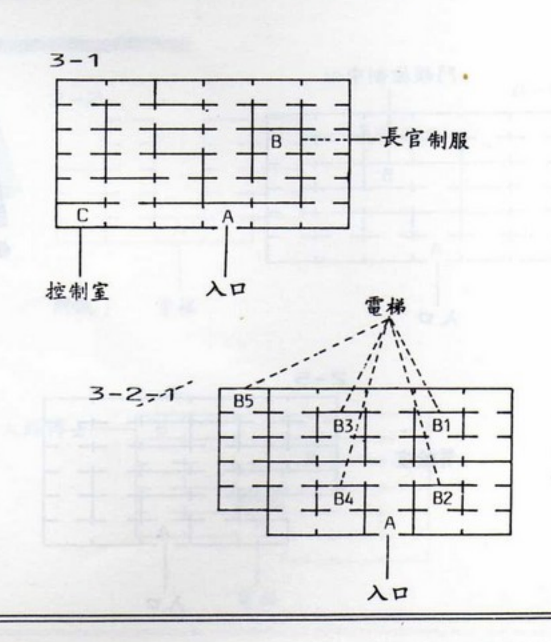
剩下的工作就很簡單了，如圖所標示的共有七個控制室需要安裝炸藥。當然，第一棟的C處最好是最後才裝，這樣才能從容地離開。對了，千萬不要對那些雷達、發射臺感到興趣而靠過去看，否則，你剛才的辛苦可能是白忙一場了。

回到直昇機上，安穩地飛回基地，世界的和平因你的努力而再度降臨，恭喜了！也許該頒發一座諾貝爾和平獎給你，但很可惜我不是諾貝爾獎的評審委員，我只能說，祝你玩得愉快！

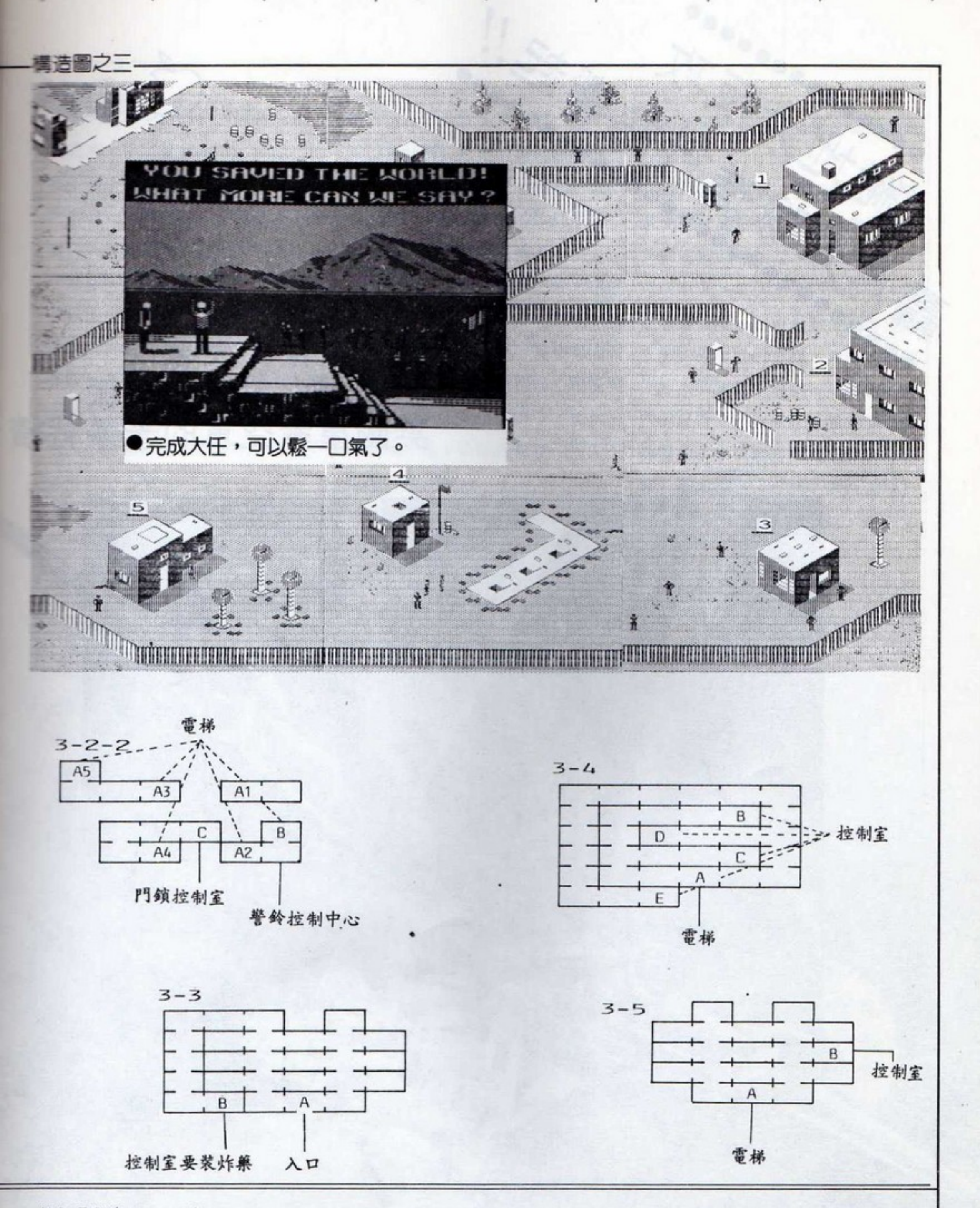


●帶著七份炸藥去工作。


●會議室之一。



構造圖之三



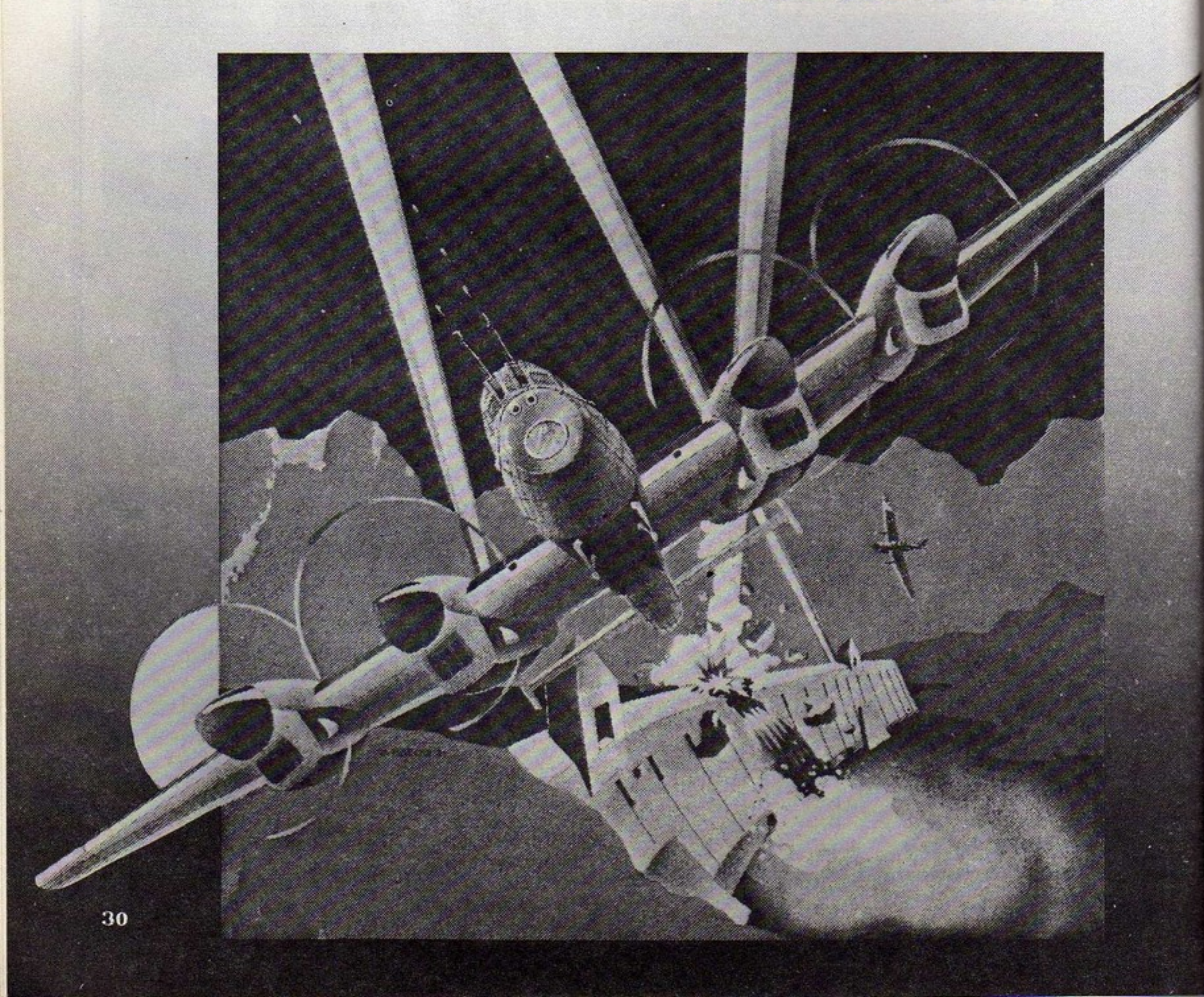
●完成大任，可以鬆一口氣了。

／賴福鑫

Apple IBM

絕地大反攻
轟炸大隊進行曲響起!!

第二次世界大戰
德國軍火工業的命脈
英國皇家空軍的光榮戰績



● 前言

相信有不少讀者在本遊戲尚未出版之前，一定見過 1984 年發行的舊版轟炸大隊，兩相比較之下，新版的轟炸大隊無論在畫面處理、音效以及操縱難易度上都大有改進，比起舊版眞是好的太多了。想當初在舊版中老是炸不到水壩，眞是恨的牙癢癢的，如今精訊公司推出了新版的轟炸大隊，終於讓我有一雪前恥、大展身手的好機會。各位讀者且看我如何把這幾個水壩炸個「水落石出」吧！

● 蘭卡斯特大反擊

在任務尚未開始之前，若你從未玩過本遊戲，奉勸你先從 (1) PRACTICE DAM APPROACH（轟炸練習）及(2) ENGLISH CHANNEL（英吉利上空起航）這兩項開始暖暖身，熟悉一下飛機狀況及環境。否則一上了天空，就不明不白的被轟掉，然後再被派到厨房當伙伕，豈不哀哉！

好，當你做完暖身運動後，在遊戲選擇頁上選(3) SCAMPTOM AIRFIELD 從英國本土的 SCAMPTOM 機場起飛，這才是眞正和歷史一模一樣的正式任務。而在你起飛之前，你會獲得一份最高機密的戰情簡報（INTELLIGENCE REPORT），它會告訴你那些地區的雷達活動頻繁，要小心注意；那些地區有盟軍飛機正在轟炸等等。這份情報相當珍貴，要仔細研判，你可以依此情報擬定一條最好的飛行路線，避開危險地區，免掉一些無謂的戰鬥，進而順利的炸掉水壩完成任務，要好好運用哦！

看完簡報，擬好航線之後，你便置身於駕駛座上。好了，現在準備起飛了，首先按⑦鍵，將襟翼開關（FLAPS）向左轉兩格（用搖桿按住 0 號鈕向上扳兩次），而且一定要轉兩格，否則飛機會因浮力不足而無法升空。

接著按⑥鍵，把增壓器和節流閥都開到最大（用搖桿按住 0 號鈕往上扳，如果把箭號①放在四個增壓器或節流閥的中間，則可同時推動四個開關），引擎全開後，接著再按①鍵，你會看到兩旁的跑道燈光向後飛逝，你的蘭卡斯特轟炸機正在跑道上快速奔馳著，這時候將搖桿往後扳，把機頭拉高，就可順利升空了，否則你和飛機會一頭栽在跑道盡頭，「轟」一聲！復活當伙伕去也！



新版的轟炸大隊標題畫面。

轟炸機升空後，按⑦鍵用搖桿將起落架開關往上扳，收起起落架，再將襟翼開關往左二格轉回原位，此時你便完成所有升空動作了。緊接著按⑤鍵，你可以利用搖桿控制「導航指標」的方框，在飛航地圖上的六個畫面中移動，找尋你要前往的目標。定位後按①鍵回到駕駛台畫面，你只要將羅盤上的粗線對準「航向指標」直飛，就可到達「導航指標」方框所在之處，絕不會迷航回去當伙伕的，放心吧！

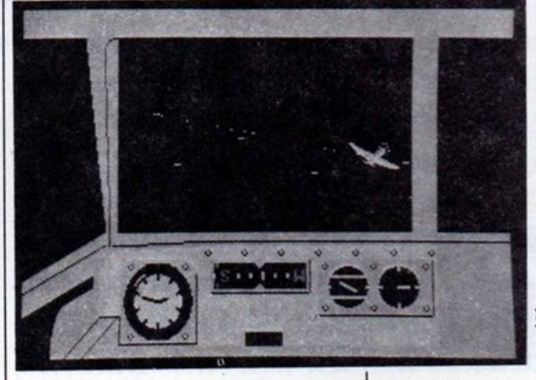
在你飛抵德境三座水壩之前，一定要先經過被德軍佔領的法國、荷蘭或比利時。當然啦！要穿越他們的領空，免不了會有一番苦戰：你會遇上一波又一波敵機的攻擊、防空汽球的阻礙以及地面探照燈干擾你的視線，這些眞夠讓你傷腦筋的了。因爲這架飛機只有你一個人在

駕駛，而一個人要照顧六、七個視窗還眞不簡單呢！不過，這也正是你大展神威的時候了（這要看你是中隊長或伙伕的料）。

當敵機來犯之際，用你的機槍開火猛轟，狠狠的餵它一頓子彈大餐，反正子彈打不完又不用錢；至於地面的探照燈，一樣用機槍將他們一個個打破，免得它作怪，照得你頭昏眼花的；而高空中的氣球炸彈更是一個都不可放過，轟掉它，否則隨便撞上一個，那你就準備復活當伙伕去也！

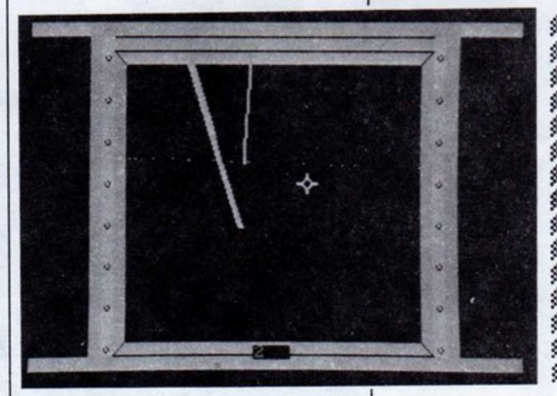
爲了不讓你兩三下就給人家轟掉，飛機上1到7鍵的畫面都有一個「示警窗」（以閃爍的數字顯示），讓你隨時都能預知那一個視窗將有危險發生，通知你趕快處理。

例如：示警窗閃爍著1時，表示你飛的太低了，快墜毀了。這時候快快按1鍵，把機頭拉起，就可避過一劫。閃爍2或3時，表示第2或第3視窗有敵機來襲或是有防空氣球或探照燈，這時趕快以機槍還擊。如果閃爍著5，則表示你把飛機開到地圖外面去了，趕快飛回來。如果閃爍的數字是6，則表示你飛機的其中一具引擎中彈起火了，此時速按6鍵，察看引擎轉速表，看看是那一號引擎不轉了，然後將右上方相對號碼的滅火開關往下扳，即可將火熄滅。不過壞了一個引擎之後，飛機在飛行時會變的極不穩定，要執行轟炸任務可就難了。而這個問題的解決方法就是按7鍵



第一視窗，有敵機來襲！

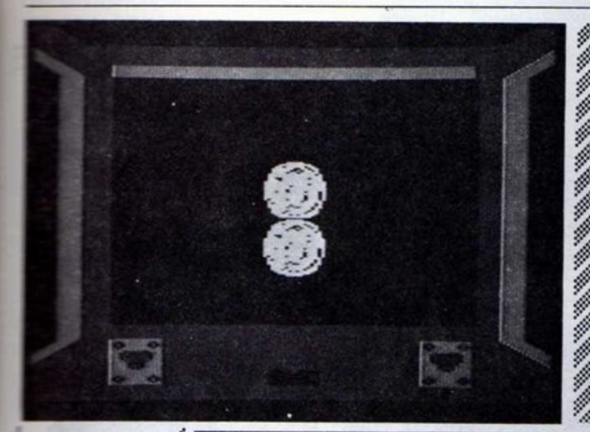
，調整「平衡調整桿」或者是關掉另一邊機翼相對的引擎。



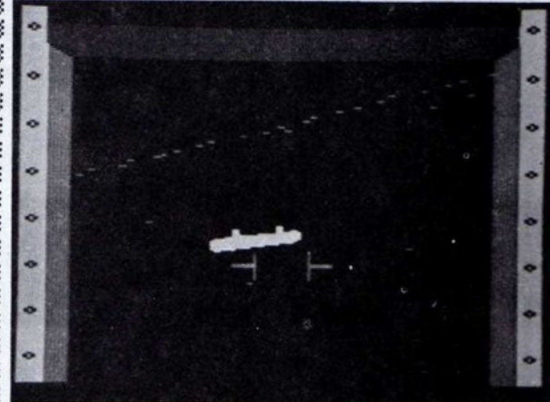
快擊毀地面探照燈，以免受干擾！

所以在飛行時儘量不要讓敵機接近你，若不幸遇上了，就得在它還沒開火前把它給轟下來！如果敵機打中你了，你會聽到「咚！咚！咚」的聲音，這表示子彈在你的機身上打穿好幾個洞，此時你可以按6鍵查看飛機目前損壞的程度，如果“DAMAGE”這一個方格內的水平升到了頂點，那你就準備下廚房去囉！

當你飛抵水壩目標區時，可以在1或2鍵畫面看到一個有兩座尖塔的水壩圖形，此時將飛機對準水壩直飛，然後降低高度至100呎以下。這時按下4鍵把右下方的「高度燈光投影校正儀」打開，然後直接以搖桿上下控制高度，修正至兩個燈光重合爲止。燈光修正後打開左



高度燈光投影校正儀打開。



┤├ 型的轟炸瞄準器。

下方的跳彈旋鈕，再速按②鍵，這時機槍的十字瞄準器已經轉變成為×形的轟炸瞄準器，現在用搖桿可以控制轟炸瞄準器，將它對準水壩的兩個尖塔那一剎那，按下0號按鈕，跳彈便飛奔而出了。

接著你會看到跳彈在水面上翻滾跳躍奔向水壩的精彩鏡頭，眞是漂亮極了！而當跳彈命中水壩的那一刻，畫面上的水壩被炸出了一個大缺口，洪水奔洩而下，任務終於大功告成——水落石出了，怎麼樣，有興趣嗎？歡迎大家一起來炸水壩！

●後記

為了幫助你順利完成任務，筆者特地將六個畫面，完整的歐洲飛航圖印出，並標示出英文地名及其位置，你可以根據起飛前的戰情簡報配合本飛航圖，擬定一條最佳的飛航路線，直搗黃龍！

若是你的任務不幸失敗了，別氣餒，電腦會告訴你失敗的原因，下次改進就好了。當伙伕只是暫時的，總有一天會當上中隊長的，好好加油吧！最後祝你轟的高興，炸的愉快！再見啦！

CONGRATULATIONS, YOU'VE DONE IT.

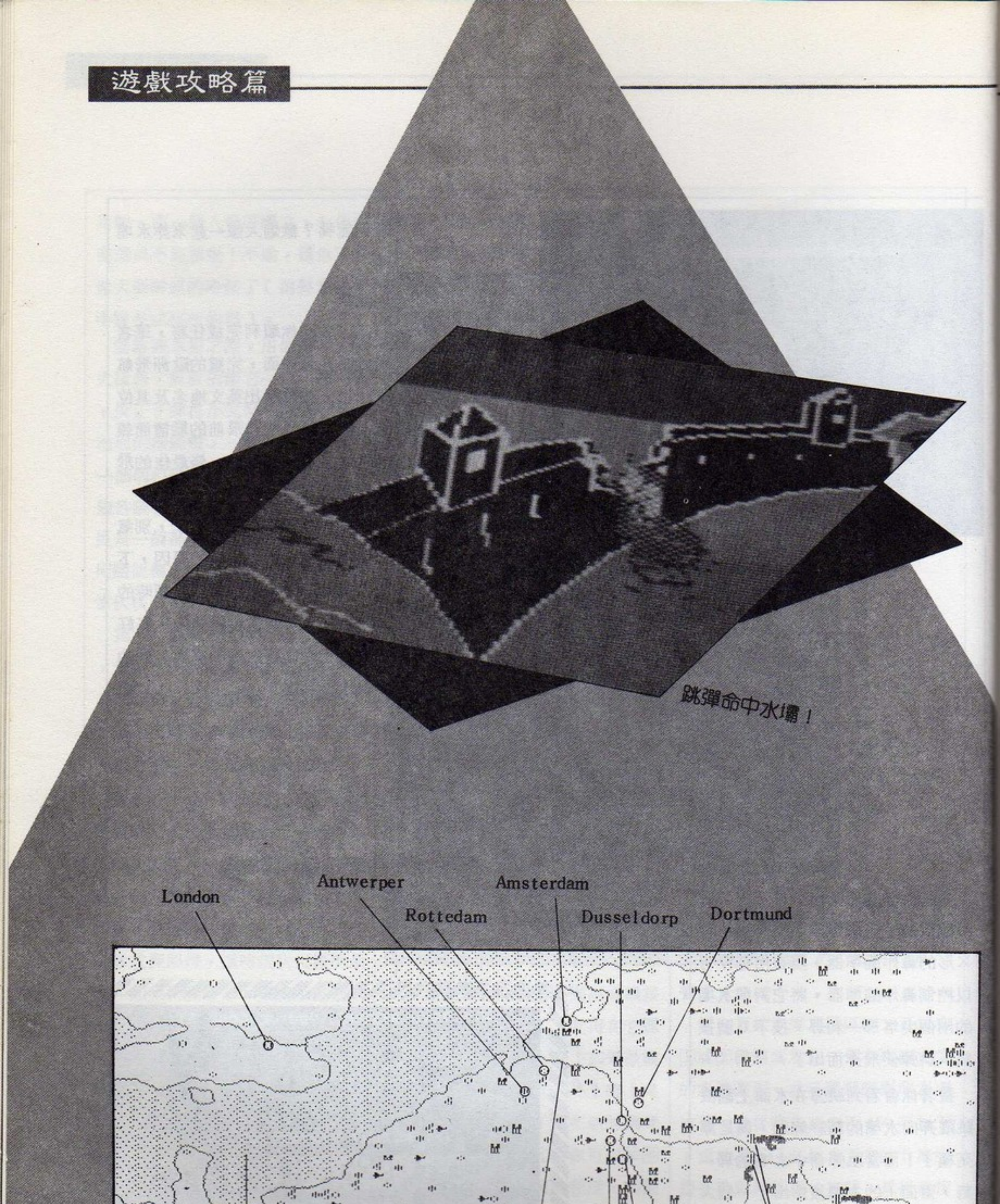
>>> FLIGHT STATISTICS <<<

MESSERSCHMIDT ATTACKS: =3 SHOT DOWN: 46
SPOTLIGHTS ENCOUNTERED: B9 SHOT OUT: H9
BALLOONS: THREATS BY: =2 DESTROYED: 42

ENGINE 1: OUT ENGINE 2: OUT
ENGINE 3: OUT ENGINE 4: OUT

YOU HAVE BEEN PROMOTED TO SQUADRON LEADER

任務達成，電腦核算你的總成績。



跳彈命中水壩！

London
Antwerper
Rottedam
Amsterdam
Dusseldorp
Dortmund
English Channel
Rhine River
Koln
Bonn
水壩

/徐政棠

美國任天堂轉換器製作始末

…如果各位讀者在美國有親戚朋友，
不妨請他們替你買一套美國任天堂，
再利用本文所附的電路圖洗塊板子，
就可以使用日本任天堂的卡匣及磁碟機了！…



●前言

如果各位到中華路或西門町逛街，想買一台任天堂回家，總得花上四千多塊錢左右才能如願。但是任天堂眞有那麼昂貴嗎？這是一個很值得懷疑的事實。

如果你買下了一台日本製的任天堂主機，它所有的配備可能只有一個任天堂專用的交／直流變壓器，一個用來轉接電視的RF轉換器，再加上一個75Ω／300Ω的阻抗匹配轉換器。但假如有另一種機器，能夠發揮和日本任天堂相同的能力，價格相似，又有更好的配備時，你會選擇那一種呢？相信這是不用思考就能回答的問題，然而眞的有這種機器嗎？

●美國任天堂的出現

大概在去年的四、五月間，「精訊電腦」的總編輯李先生托人從美國帶回了一箱龐然大物，打開一看，是一種從未見過的新型機器。在精緻的包裝外箱上，印有"NINTENDO ENTERTAINMENT MACHINE"（任天堂娛樂機器）等字樣，並附有幾個老外在玩"成龍踢館"、"超級瑪俐兄弟"等遊戲的照片。李先生把機器裝好以後，從箱側的一個凹槽內抽出了一卷卡匣（足足有普通日本卡匣的兩倍大！），插入主機內，打開電源，原來是以前的打靶遊戲——打鴨子。老編又從箱內取出一枝很漂亮的光線槍，接在主機的第二個插孔上，然後瞄準螢幕上的黑鴨——碰！一槍命中！全公司一片嘩然，因爲光線槍的槍口緊貼著螢幕，這顯然不太公平。

接著老編笑嘻嘻的走過來，問我一聲：「有沒有空？」我直覺到似乎有一件重大任務要找人負責，我反問他：「幹什麽？」老編一聽竟哈哈大笑起來：「不否認就是承認，哈！你有事做了！」

●美國任天堂的問題

老編的主意，是打算從美國引進這種新機器。那時正是任天堂搶購熱潮到達尖峯的時候，不惜提高價格來購買任天堂者大有人在，然而苦於海關的管制，業者的存貨量就成了消費者競相爭購的主要對象。再加上又新引進了任天堂的磁碟機，光是一張

「薩爾達的傳說」所播放出的音樂，就足可吸引大量的人潮前來問津，更何況任天堂又有數百種卡匣做爲其軟體支援呢！所以老編的想法著實不錯，只可惜在付諸實行時遇到了兩個問題。

第一個問題是：美國任天堂（U.S.A Nintendo，以下簡稱UN）可以接電視機做爲輸出裝置，但是它的頻道卻是固定在美國電視的第三或第四個頻道上，因而無法更改。第二個問題是UN所使用的卡匣有七十二隻輸出接脚，比日本任天堂（Japan Nintendo，簡稱JN）多了十二隻。若不克服這兩個問題，就無法引進UN，更遑論在台灣銷售了。所以老編要我想辦法解決這兩個問題，而且要快！

我聽完他的長篇大論之後，第一個反應當然是推卻：「精訊公司有兩位高手，一位是顧問林先生，另一位是曾逸群先生，這兩位高人不找，卻來找我這個小角色，你不覺得自己有點矛盾嗎？」老編說：「林先生又要拷貝，設計dBASE的程式，又要照顧家裡；曾逸群是中國文化大學的助教，上下山一趟有多遠，你自己想想！算來算去，還是你最閒，來來來，把這台機器搬回去吧！」這番話說得我啞口無言，只得接下這個燙手的洋山芋了。

●轉換器的製造

把機器搬回家以後，我各拿出一捲UN及JN的「超級瑪俐兄弟」，然後把它們拆開，查看其線路及使用的IC。經過比較的結果，其線路和IC都大同小異，沒有太大的分別。既然如此，我就把銘鐵插上電源，然後用吸錫槍把四枚IC全部拔出來，裝上IC脚座，再互相調換。說是容易，上述這些程序花了我一小時左右才完成，因爲我怕IC過熱而損壞內部的資料，所以在拔取的時候非常小心。在四枚IC交換之後，我把板子插入主機，打開電源——正常。這樣一來，證明了兩種機器的確有互相轉換的可能，眞是太好了！

「超級瑪俐兄弟」的IC轉換成功後，我再花三天的時間查詢UN及JN主機的線路，將每一隻脚所連接的IC都用電表查出來，做了一張對照表，然後再從卡匣上去查證。結果發現UN的卡匣中，實際使用到的接點只有五十八隻接脚，比JN少了兩隻脚！

發現了這個事實，我決定先把能夠處理的部分繪

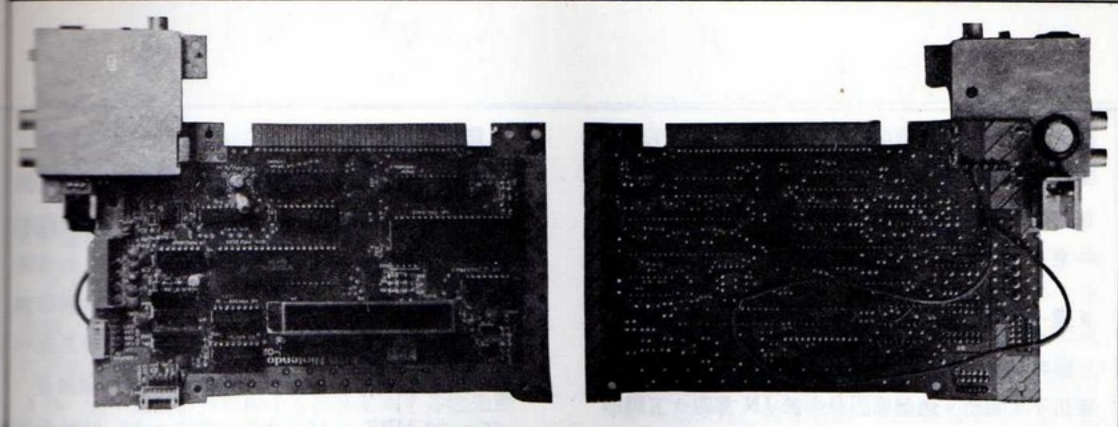
2764

UN	36	64	59	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	36	33	69	68	67	66	65	63	21	62	61	60	×	36	36
PIN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	7	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
JN	31	6	11	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	31	59	1	2	3	4	5	48	47	7	9	10	×	IC 74161	31

27256

UN	32	39	6	7	8	9	10	11	12	13	49	48	47	72	46	45	44	43	72	12	3	50	2	4	5	40	41	36
PIN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
JN	30	32	36	37	36	39	40	41	42	43	18	19	20	30	21	22	23	24	25	1	3	17	2	4	5	27	26	1

UN和JN IC電路對照表



●在左圖左上角部份（鐵盒下方）原有一枚編號 FCI 的電感（色碼爲橙白黑），用吸錫槍拔起它後，再用二條電線，把 FCI 下方接點連到擴充槽的第６脚、FCI 上方接點連到第７脚(右圖)。

成線路，再去查ＪＮ上那兩隻脚的功用。線路畫好後，我花了一個下午的時間貼透明片，然後託林先生洗電路板。板子洗出來後，我把零件裝上，插入UN 上，然後放入「北斗神拳」的卡匣，一開機，運作正常！得出這種結果，我馬上打電話給老編，告訴他現在可以進口UN 了。

老編畢竟比較「老」練，他要我把成品帶到公司，多試幾卷卡匣。我依言把UN 搬回公司，找了各種記憶容量不同的卡匣一一試驗，試到最後，連日本原版的「大盜伍右衞門」卡匣都安全過關，由此可見，UN 已經可以使用各種ＪＮ的卡匣了。

●如謎的二接脚

雖然卡匣方面已完全成功，但是滿懷信心的我，還是把磁碟機搬了出來，一一接妥，然後開機！剛開始時似乎一切都很正常，不過當我把「薩爾達傳說」放入磁碟機後，就覺得有點不太對勁。看看畫面——正常，操作方式——正常，但…音效不對！少了一個聲道所發出的悅耳鈴聲，難怪會不對勁了。再試試「村雨城」之謎，結果標題畫面的閃電沒有雷聲相伴，出紕漏了（眞是叫人欲哭無淚）！

我想了又想，覺得問題一定出在UN 所缺少的兩隻脚上，所以我把自己的ＪＮ拆開，查看那兩隻脚是接到什麽位置上。結果發現其中的第四十五脚是接到編號 40368 ＩＣ 的第十三脚；第四十六脚則接到排線上，通往ＪＮ上方的電視訊號以產生電路。後來我又發現大部份的卡匣都把這兩隻脚接在一起，換言之，這兩隻脚平常是短路相連，只有使用磁碟機時才分開不相連。問題是UN 上根本沒有這兩個接點，這該怎麽辦呢？

不久在一個意外的情況下，我竟不小心把ＪＮ上第四十五脚的接線弄斷了。然後我却在毫不知情的情況下打開電源，靜待是否會有「奇蹟」出現。結果從擴大機所傳出的聲音斷斷續續，卻隱然有一種規則存在。我仔細聽了半響，突然福至心靈，立刻跳了起來，這不正是磁碟機所缺少的聲音嗎？我立刻從這點線索追查下去，才解開了這個謎。

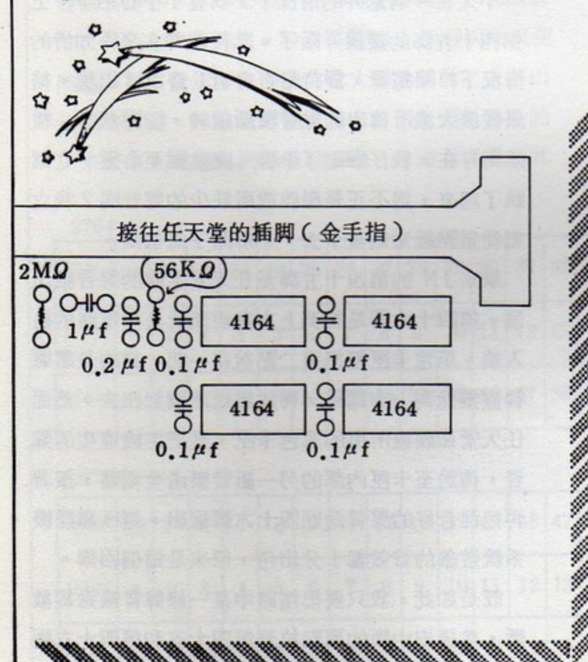
原來ＪＮ的第四十五脚是任天堂主機的聲音輸出端，第四十六脚是接到上方電視訊號產生電路的輸入端。平常卡匣都把這二點接在一起，爲的是讓聲音直接送到上方電路，轉成電視訊號送出去。然而任天堂磁碟機所用的黑色卡匣，是把主機產生的聲音，傳送至卡匣內部的另一組音樂產生電路，接著再把混合好的聲音送回四十六脚輸出。難怪磁碟機系統遊戲的音效都十分出色，原來是這個因素。

既是如此，我只要把電路中某一條聲音輸送線截斷，然後把中斷的兩點拉到第四十五和第四十六兩

脚，就可以解決這個問題了。幾經思考之下，我決定把線路板上的一枚電感拔出來留下兩個接點，然後再用兩條電線連接銲點，做成下圖的線路。這樣一來，UN就能使用磁碟機了。

●進一步的追查

雖然UN已能使用磁碟機，但是你一定會覺得音樂仍不太對勁。這個原因是由於JN第四十五脚的聲音輸出强度比UN大，所以造成音樂的混合强度不同。要改進這個缺點，你必須打開磁碟機系統中，插在任天堂主機上的黑色卡匣（即RAM卡轉換器），然後把下圖所示560KΩ的電阻換成220KΩ的電阻。因爲這枚電阻是用來降低JN第四十五脚所送出的聲音訊號，以便和轉換器內部的音效產生電路配合。UN的音樂强度較弱，所以只要用220KΩ左右就可以了，而毋須用到560KΩ那麼大的阻值。



●最後一個問題

最後一個問題，就是UN實用方面的難題。前面已經提過UN是美國任天堂的縮寫，所以它適用的電視機種，自然以美國的電視爲準。在UN的背後有一個小開關，上面註明了這個開關是用來選擇第三頻道或第四頻道的選擇鈕。在美國的電視系統中，第三頻道是60MHZ～66MHZ，第四頻道是66～72 MHZ（M是代表百萬位，72 M就是指72×10^6；HZ是頻率的單位）。和台灣的三家電視台完全沒有重疊的區域（174MHz～216MHz），所以有些用戶的電視可能無法使用UN。

由於頻道的差異，使得有些電視無法使用UN，我在此提醒各位欲購買UN的讀者們，先看看自己家中的電視是否能調整到66MHz～72MHz的頻域。要是你不精此道，不妨向電視服務站或其他朋友請教此事。

若你發覺家中的電視無法使用UN，那筆者提供下列幾點可行的方法，供各位參考：

1. 由於UN有AV端子的輸出裝置，所以你可以查看電視或錄影機是否有AV端子線的輸入端點（Video In和Audio In）。若是有這個輸入裝置，你可以用UN附上的AV端子連接線，連接UN和電視機（或錄影機），即可使用。
2. 如果你無法調出UN所須的頻道，可試著把後面的頻道選擇開關撥至CH4的位置。
3. UN所附的配備中，有兩個用來連接天線的阻抗匹配轉換器。若你的電視畫面有問題，可能是轉換器沒接好，你可以要求經銷商予以正確指示。
4. 最後兩個方法，就是把UN的頻道拉高至電視可用的頻域；或是從電視線路中找出聲音或影像的輸入端點。二者都需要專門的電子技術及知識方能辦到。當然，我是沒有這層功力的，所以無法提供更改線路的方法。不過，我知道的是在UN

線路板上有一個白鐵封住的小盒，裡面就是電視頻道的控制電路。其他的我就不清楚了！

● 美國任天堂的價格及特點

日本任天堂公司爲了要進軍美國娛樂家用電腦的市場，所以在UN 一登陸美國時，即舉行了一次大打折的行動，售價出奇的低廉，全套UN 只賣U.S $ 70 元，相當於台幣兩千五百元左右！各位先別忙著開汽水，說我土包子，兩年前日本任天堂不過兩千九百多元哪！事實上，全套UN 包括了下列的配備：

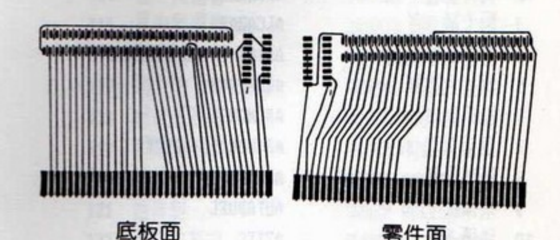
- 任天堂主機一台。
- 機器人一部（連附件）。
- 光線槍一把（外型不再是左輪手槍）。
- 交流／直流變壓器。
- 搖桿兩支。
- 連接電視的用具。
- AN 端子線一條。
- 卡匣二捲。
- 說明書一本。

嚇到了嗎？兩千五百元竟能買下這麼多東西，現在光一部機器人就差不多和一部JN 的價格相等了！更何況還有一把光線槍！但是台灣海關一聽到某公司要進口的貨物上印有Nintendo 字樣，就皺起眉頭不予核準，以至本公司始終無法進口UN 。要不是如此。我怎會半夜三更在桌上寫下這篇文章？自己想想，若是UN 能夠大量進口，自己只要做那塊轉換器，就可以名揚四海，名利雙收了！無奈被海關所誤，實在是太可惜了（眞是時代誤英雄）！

對了！忘了告訴各位一件事：UN 在線路板上加裝了一枚IC ，是用來保護主機上的零件。若你忘記放入卡匣而打開電源，則主機的電源顯示燈和電視畫面都會立刻閃爍起來，警告你沒放入卡匣。此時你應立即關掉電源，放入卡匣再重新開機。然而在卡匣上，也有一枚編號相似的IC ，目的是用來消除那種閃爍現象。若是卡匣內沒有那枚IC，畫面和電源顯示燈還是會閃動，而無法繼續遊戲。

在去年七月，台北後車站有一家公司出售UN 機器（價格和JN 相似，但只賣主機一部而已），並自己開模子，做UN 專用的卡匣（佩服！）。我當時嚇了一跳，以爲他們竟能找到卡匣上所用的保護IC 。後來自己拉著老編，跑到那家公司買了一捲UN用的「ASO 」回來，打開一看，哼！沒有。那家公司一定是破壞了UN 特有的保護線路，所以卡匣上就算沒有那枚IC 一樣也能工作。至於他們的主機做何修改，由於我沒看到機器，所以無法說出來龍去脈。

如果各位讀者在美國有親戚朋友可以代勞，不妨請他們替你買一套UN ，最好託人帶回台灣（因爲郵寄不太保險，可能會被海關沒收，而且郵寄費用很高），再利用下圖的線路洗塊板子，即可使用日本任天堂的卡匣及磁碟機了。不過這也得機緣湊巧才行，祝各位玩得愉快，買得開心！



● 將任一美製原版UN卡匣拆開，把線路板左方的IC(編號3193)取下，裝在轉換器上。記得第一脚在右下方。

!! 精訊電腦春季票選專案 !!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」為求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認為有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在為你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季票選結果將刋登在六月號的「精訊電腦」雜誌上，另每週最新排行結果將於精訊資訊公司的門市部公佈，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在填寫評價等級時，請寫英文字母的代號，填妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒即可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船艦爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE



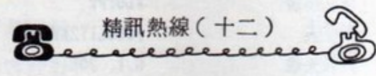
No.	中文名稱	英文名稱
41	火凰凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傅雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達敘寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES




133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS
155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST

票選單請看第 1 頁

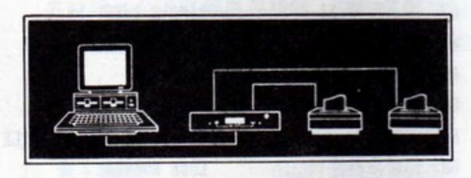


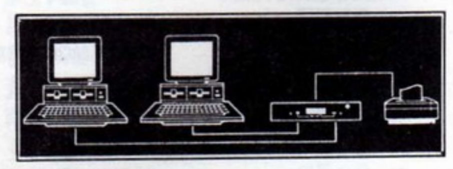



Switch Box 的妙用

你有兩部主機及一部印表機或是有一部主機與兩部印表機嗎？你是否在要列印時常在交換介面或交換ＩＯ呢？類似這種現象是否常發生呢？如果答案是肯定的，那你就需要一個 Switch Box 來爲你作轉換工作。有了它你將會發現可以節省你很多寶貴的時間，也不再讓你手忙脚亂了。

顧名思義，Switch Box 就是一個切換開關。通常這種設備有一個輸入端及兩個輸出端或者相反，可以使你以一個開關控制，就能隨心所欲指定輸出主機及接收的印表機。另外由於印表工作是一件耗時的事，而且在印表的同時電腦也無法繼續操作，





因此你亦可選購有緩衝器（ buffer)的 Switch Box，只要主機把所有待印的資料存到緩衝器裏面，則控制權又會回到鍵盤上，你就可以繼續執行其他工作了。這主意不錯吧！

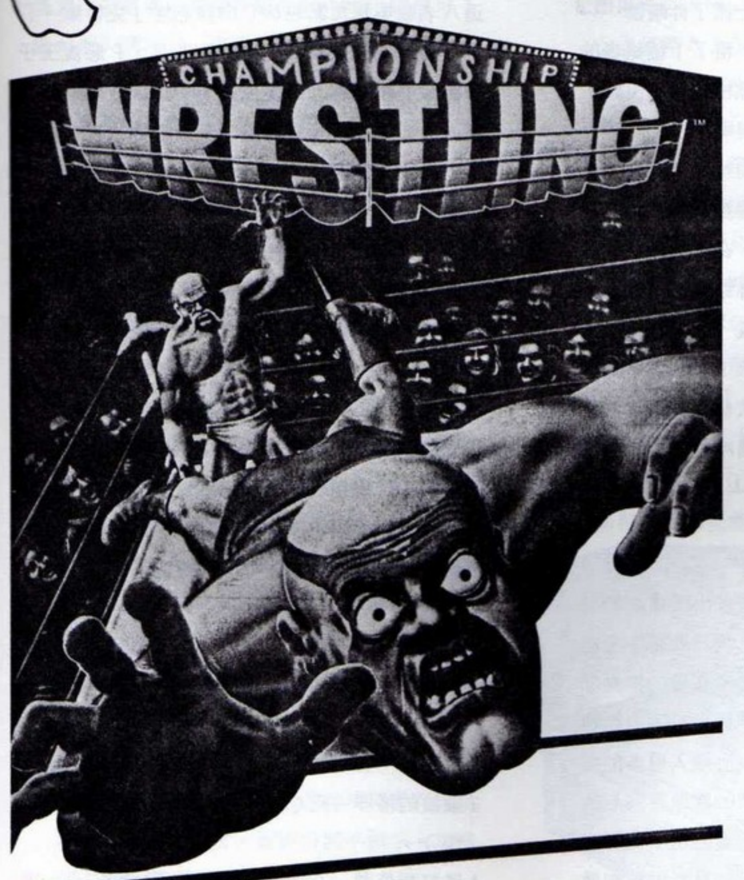
若你的設備如前面所述，甚至更多，那麼一個或更多功能的 Switch Box 是你所必備的。花費少許的金錢（約八百到一千元左右），享受更多的便利，相信是值得的。

／編輯部

/曾逸群

數千瓦的聚光燈
滿場嘩然騷動的觀衆
一路咆哮而出的選手
粗暴、精準、快狠的絶技
一切沸騰的場面只為爭奪——

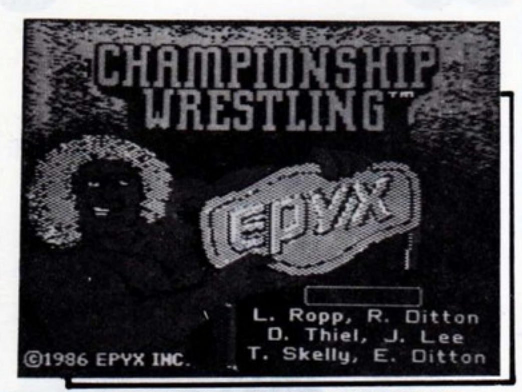




在數千瓦的聚光燈照射下，摔角台熠熠生光。煙硝，汗水的臭味，散佈在空氣中。那一刻即將來臨了，全體觀衆均熱切期待他們心目中的角力英雄——兇猛、殘暴、脾氣大的龐然大物——能立即出現，帶給他們感官的强烈衝擊。

一片歡呼聲中，只見兩個兇狠的摔角明星分別自兩個休息室走出來。喝！挑戰者出現了，看他兩眼佈滿血絲，一路咆哮走來。呀！一個記者在拍照時，因閃光燈太刺眼了，居然被抓了起來。危險！記者被丢進觀衆席了！挑戰者這項兇狠的舉動，更替今晚的挑戰賽，增添了濃濃的火藥味。

摔角大王出現了，他的氣度顯然和挑戰者完全相反；大夥兒都希望他今天晚上，能「降伏」台上的那隻「野獸」。



▲ EPYX邀請你參加世界摔角冠軍賽。

哇！挑戰者居然公然犯規，手上抓了件暗器……比賽還沒開始，他就偷襲衞冕者。糟了！衞冕者的頭被打傷了。他流血了，裁判居然沒看見！沒錯，挑戰者用暗器打傷了衞冕者，犯規啊！

哈！現在衞冕者也火了，他衝向挑戰者，先來記飛踢，再來記手刀。太棒了，打得挑戰者暈頭轉向。哇！衞冕者把對手高高的舉起，在空中轉了一圈，然後用力一丟，哈！把那個粗魯野蠻的挑戰者給丟到觀衆席上了。擂台四週都亂成一團，觀衆都快「沸騰」了，他們高喊著「爬起來！」、「宰掉他！」口哨聲，吶喊聲此起彼落，大伙兒都情緒高昂。只有裁判長要求大家冷靜，千萬冷靜。因爲，比賽還沒開始呢！

●簡介

我想所有看過摔角影片的人對前言中所描述的景象，一定不會覺得陌生。但現在，我們要將這項結合古代高盧（法國的前身）的搏技、蘇丹的摔交和古希臘的角力於一體的運動，帶到你眼前。但如你所了解的，這項運動在職業化後，已融入更多的搏擊技巧。同時，爲了帶給花錢買票的觀衆更强烈的感官刺激，規則也不斷的修改，比賽的選手更加粗暴，手段也愈發殘忍。但觀衆就是喜歡看這種刺激的搏鬥——最好是再流點兒血！

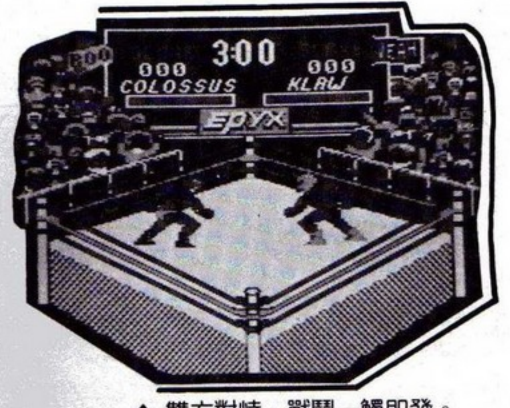
在「世界摔角冠軍賽」中，Epyx （世界空手道錦標賽的出版公司）將目前在美國職業摔角界，實力最堅强的八位選手，齊聚一堂，以爭奪世界頂尖的冠軍腰帶。由於這八位選手，不僅在體型都屬「超級」，角力的技巧和手段之殘酷，更是無人所及的。你可以挑選其中一人代表你，另選一名對手由電腦控制作練習（Practice ）；或邀集衆好友，每人選幾個人物作代表，然後彼此作單淘汰的對抗（Competition ），以決定世界冠軍誰屬。

這八名職業摔角家包括「白鬍老怪」克魯索、「蠻牛」海斯、「俄羅斯上校」魯斯基、「惡魔王子」維雪、「蒙面客」桑士克羅、「工頭」維斯爾、「狂人」布雷斯科及「酋長」曼斯勒等人。每個人都有他的成名絕技（Custom Move），也有不同的作風。其實這些人都是「野獸」，平時各自分開，都可相安無事；但若一朝在擂台上相見，非拚個你死我活不可。所以你在操縱時，可要特別小心，免得偶一不慎，便會斷幾根骨頭，或要縫個一、二百針。

這個遊戲中，共包含了廿五種以上的摔角動作，且以細膩的畫面表現。唯一美中不足的是你必須有128K 的 Ⅱe 或相容機種才可享受。全套共一片兩面，可用搖桿或鍵盤操作。你必須靠靈活的操作技巧，配合適當的策略，才可問鼎王座。

●遊戲配備

1. Apple Ⅱe 128K 主機或相容機種，磁碟機一台。
2. 顯示器一台（彩色較佳）。
3. 靈敏的搖桿一支（愈靈敏則能作較高難度之動作）。
4. 跌打損傷藥。（如果你覺得帶著比較安全，就準備些吧！）



▲雙方對峙，戰鬥一觸即發。

● 遊戲進行

1. 依電腦手册指示，將各配備聯結好。
2. 將「世界摔角冠軍賽」磁片正面（標籤朝上）放入磁碟機中。
3. 啓動電源，則螢幕會先要你等一會兒（ONE MOMENT PLEASE ），然後出現標題畫面，可見到摔角大王正展現他的冠軍帶，並有音樂陪襯。
4. 待其自然結束，或用按鈕（Return 鍵亦可）提前進入選擇頁，再用搖桿上下（或用I J鍵）做選擇（以按鈕，或 Return 鍵）。
5. 在選擇頁中，你可以有三種選擇。
   ①練習（PRACTICE ）：你若選此模式，接下來你便要選一名摔角明星代表你（方法同4），並替電腦選一名代表，作一場三分鐘的比賽，但不列入排行榜。
   ②對抗（COMPETITION ）：在此模式，你可選一到八名摔角手，如果你只選一名，則你要輸入你的名字，由他代表你出賽，而電腦則替你操縱對手。比賽將持續至你大獲全勝，或你被擊敗爲止。在比賽中止後，將會有份世界記錄的排行榜，記錄名次和得分。如果要選一人以上，必須逐人輸入姓名及選擇明星；如果不想選滿八人，只須在要求輸入姓名（ENTER YOUR NAME ）時，直接按 Return 即可。若超過一人以上，則由一方以鍵盤，另一方以搖桿控制。
   ③排行榜（SEE WORLD RECORDS）：如果你已作過對抗賽，則選此項可看到排名記錄；若未曾對抗，則排行將不顯示。用按鈕、或任意鍵可回到選擇頁。
6. 如果是一人玩，則電腦會問你是要用鍵盤（K）或搖桿（J）控制。若二人玩，則第一位使用搖桿，第二位使用鍵盤（會在人的畫像上註明），並依指示，將磁片翻面，放入磁碟機，按 Return 鍵。
7. 如果在比賽結束後，要以同名重玩，可在人物選擇頁問你"RESUME SAME NAME（Y OR N）?" 時，以Y回答，則可重新開始，若回答N，則必須重新輸入名字和代表明星。
8. 如果要全部從頭開始，按 Ctrl－Reset（或 Ctrl－ －Reset）即可。
9. 在作選擇時， Return 、按鈕、Space bar 的功能相同，I、T和搖桿向上；及M、J和搖桿向下的功能相同。



▲哈哈！舉起你了。

●人物資料

在本程式中，提供八位赫赫有名的摔角大王，作爲和你競技的對手。他們有不同的個性，和不同的成名絕技（CUSTOM MOVE）。但至少有一點是相同的——都是粗暴的大塊頭。現在我們就一一介紹，並請他們留下一句不朽的狂言：



(一)「白鬍老怪」克魯索（K.C.Colossus）——

他的動作快如閃電，身材雖瘦，但十分狡詐。他能用如電般的强力快速打擊，把對手擊倒。

- 成名絕技：垃圾擠壓機（利用强力的肘擊下壓，將對手的臉當成垃圾。）
- 籍　　貫：密蘇里州，堪薩斯市。
- 體　　重：275 磅。
- 狂　　言：我會擰下你的耳朵，再餵你吃下去！



(二)「蠻牛」海斯（Purple Hays）—

穿著黑長褲，配帶黑皮帶，這個街頭混混，在經過大街小巷，千百次「戰役」後，練就一身打架的本領，從高中時代，便相當有名氣了。

- 成名絕技：捷托式（先踢腹部，再將對手摔倒，使對手失去戰鬥力。）
- 籍　　貫：俄亥俄州，卡頓市。
- 體　　重：295 磅。
- 狂　　言：你……還不如個老太婆！



(三)「俄羅斯上校」魯斯基（Colonel Rooski）——

和這位西伯利亞超人搏鬥，就好像進入第三次世界大戰。當他昂首挺立，露出胸膛上的鐮刀鐵鎚刺青時，必定唱出俄國的國歌。他有滿筐的詭詐點子，隨時準備作生死搏鬥。

- 成名絕技：大熊式（只有野獸才有可能用如此快速强力的連續兩記重擊，使對手倒在擂台上）。
- 籍　　貫：蘇俄，莫斯科。
- 體　　重：285 磅。
- 狂　　言：埋葬你？我要把你像蘿蔔榨汁一樣地壓碎。



(四)「惡魔王子」維雪（Prince Vicious）——

如果眼光也能殺人，那麼不知道有多少人已喪生在他銳利的眼神下。據說他每次提早進入體育館內更衣室的原因，只是因爲他喜歡在大穿衣鏡前欣賞，稱讚自己。但可千萬別被他的漂亮臉孔迷惑了，別人可不是因他做好事，而叫他惡魔的。

- 成名絕技：魔圈（讓對手「坐飛機」旋轉，再重重地向下摔，使地板幾乎都下陷了）。
- 籍　　貫：加州，桑利維爾。
- 體　　重：315 磅。
- 狂　　言：哇！你看來很適合我把你撕裂！



㈤「蒙面客」桑土克羅（Zantoklaw）——

到底面罩下面是誰——或是那種動物？從沒有人知道。這個「機器」只具有「殺手本質」，毀滅的「程式」。他有鋼鐵般的意志，雙手如鉗，眼神就像一雙冰刄，冷漠得令人不寒而慄。

- 成名絕技：克羅鎚（用單手鉗住對手，再用另一鐵拳將對手打入十八層地獄的地下室）。
- 籍　　貫：不詳。
- 體　　重：255 磅。
- 狂　　言：莫…發…㖼…噗…發（天曉得他在說什麽！）



㈥「工頭」維斯爾（Zeke Weasel）——

這個長年穿著牛仔連身褲，一付工頭打扮的傢伙，所缺乏的就是腦子——他把該長腦子的營養，全都長在肉上了。這個大塊頭最喜歡在酒吧裏打架。據說在他的家鄉阿拉巴馬州的考本斯，如果他在星期六晚上不打架，大家都會有「今天晚上不曉得該做什麽好？」的感覺！

- 成名絕技：晒衣服（把對手逼近繩索，再將他像晒衣服一樣地晾在上面）。
- 籍　　貫：阿拉巴馬州，考本斯。
- 體　　重：310 磅。
- 狂　　言：當我發威時，你的臉會被弄成豬飼料。



㈦「狂人」布雷斯科（The Berserker）——

像貓一樣地瘋狂，卻比貓加倍狡猾。他是個半人，半獸的狂漢。在擂台上，他就如同在叢林中一樣地神出鬼沒，他只知道一項規則，就是叢林生活法則——求生存。這也就是爲什麽每次這個綠臉的狂人一出場，比賽的氣氛便火藥味十足的原因。

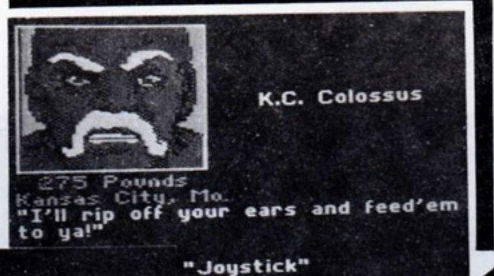
- 成名絕技：鐵頭功（他的鐵頭功，可輕易打敗所有叢林猛獸）。
- 籍　　貫：澳洲，塔斯曼尼亞島。
- 體　　重：306 磅。
- 狂　　言：哈哈哈！嘎嘎—，殺！



㈧「酋長」曼斯勒（Howling Manslayer）——

他頭上的白羽飾和臉上塗白的用意，一方面是要喚起印地安人的自尊，和顯現他作戰的慓悍。他心中充滿復仇之火，絕無放和平煙幕的可能。

- 成名絕技：弓箭式（用手將對手扭成弓狀，再將他一腳向箭般地踢出）。
- 籍　　貫：印地安那州，印地安那波里市。
- 體　　重：255 磅。
- 狂　　言：獵取白人的頭皮？我會把整個頭都給掇下來。



◀ 白鬍老怪克魯索和他的狂言。



▲ 惡魔王子維雪和他的狂言。



▲ 爭奪世界冠軍的八位職業摔角手。

● 開打過程

整個遊戲的過程非常簡單。你只要設法消耗對手的體力，運用各種摔、打、撲、跌的技巧，在時間（三分鐘）以內，設法壓制對手，使他雙肩著地，待裁判數三次時，你便獲勝；或者使用不同的招式，有效地打擊對方而得分。一場比賽，如果沒有以壓制定出勝負，便由點數高的人獲勝。

在螢幕上方，除了計時及記分欄外，尚有一條色帶，顯示各選手的力氣指標。如果被打中或自己摔倒，力氣便會減少一些。被打得愈重，力氣損失愈大。如果在一段時間內，沒有再遭到攻擊，則力氣會慢慢恢復。

在進行遊戲時，要隨時注意這點。力氣指標愈低，你的選手就愈容易被壓制；相反的，如果力氣充足，即使不小心被對手壓制，亦可脫身。通常如果力氣指標掉至20.%（約⅕）時，再和對手纏鬥，便很容易會被壓制而落敗——即使你分數很高也沒用。

另外，當你的力氣比對手高時，你還可以使用更多的招式（如下節所述），這將有助於你打垮對手。

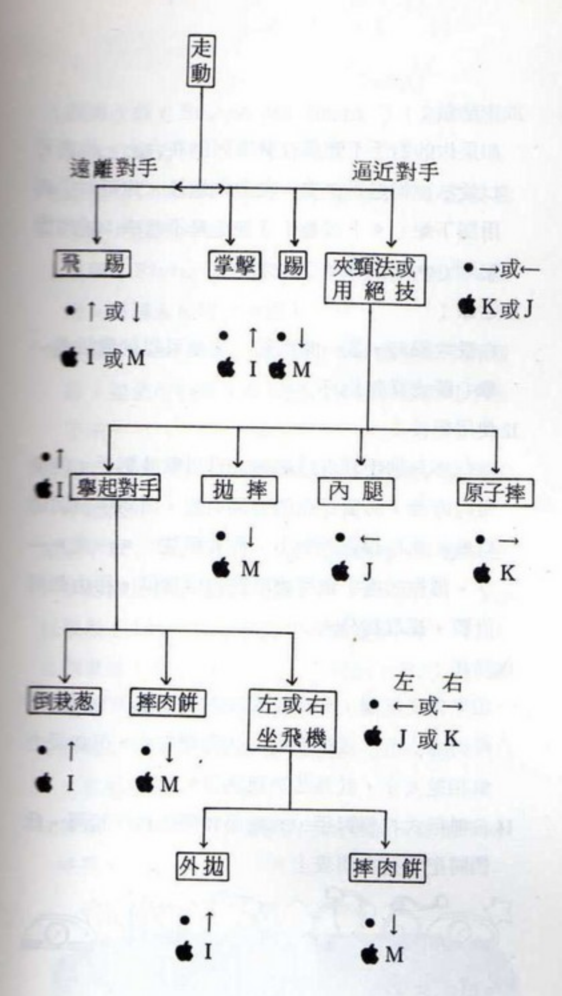
● 招式操作

整個遊戲中，招式操作的方式，將依搖桿方位或鍵盤上的指定鍵，以及是否按鈕（或按「實心蘋果」鍵）而定；另外對手的力氣大小，距離遠近等，也會造成同一方向（或鍵）有不同層次的招式。在此，我們用以下的階層圖表示。愈下層的動作，複雜度愈高，且一定要先完成上一層的動作，合乎某條件限制時，才可進至下一層的動作。我們將階層圖及控制法畫在下面，其中以↑、↓、←、→表示搖桿方向，● 表搖桿按鈕；表實心蘋果，各字母相對於文字鍵。Ⅱe 上另有↑、↓、←、→鍵，它們分別對應於I、M、J、K。

階層圖如下：



註(一)：在移動方位時，搖桿與鍵盤以控制，不按鈕。



各動作皆有層屬關係，例如你想把對手拋出場外，你必須逼近對手（走動不按鈕）——→用夾頸法（●→）→舉起對手（●↑）→讓他坐飛機轉一圈（●←）→再外拋出場（●↑）。這些動作必須一氣呵成，所以你必須要多練習，再找出最適合你的招式。以下我們便針對操作的方式，給各位更進一步的提示。

1. 在擂台上移動：

用方向鍵或搖桿操作你的選手，以求恢復體力，找尋有利位置，或逃避對方攻擊。

2. 利用圍繩：

如果你已經很熟悉操作方式，你可以利用圍繩的反彈，加大你的破壞力。方法是先跑向圍繩（不按鈕），將圍繩外撞至最大極限時，立即用相反方向（鍵），使反彈的力量能加在你身上，在靠近對手時，予以重擊。但此項操作一定要靈活，要不然，不小心挨了一記，力氣會損失很大。

3. 飛踢：

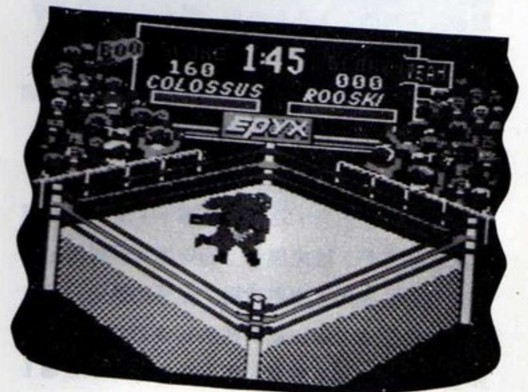
當和對手有一些距離時，可進行飛踢（以●↑（↓）或I（M）），消耗對方體力。但要踢得準，如果沒有踢到，便會重重的摔在台上，不僅白費力氣，說不定還會被壓制。

4. 逼近對手：

靠近對手時，你可以①掌擊（●↑或I），②踢（●↓或M），③左夾頸（●←或J），④右夾頸（●→或K）。

5. 夾頸後：

如果你在提示4中，成功地完成左（右）夾頸，則你可以繼續作①舉起對手（●↑或I），②拋摔（●↓或M），③內腿（●←或J）及④原子摔（●→或K，則原子彈「投出」啦！）



▲ 飛踢不成，反遭壓制。



▲利用繩圈的反彈力攻擊。

6.舉起對手後：

在提示5中，如果你順利舉起對手，你就可以用下列殘酷又好玩的方式，「享受」你的對手①倒栽蔥（•↑或🍎I），②摔肉餅（•↓或🍎M），③坐飛機左旋（•←或🍎J）及④坐飛機右旋（•→或🍎K）。

7.坐飛機後：

你讓對手坐飛機，不論是左旋或右旋，總是要讓他「著陸」吧！你可以使用①摔肉餅（•↓或🍎M）或用②外拋（•↑或🍎I），將他丟到擂台外的觀衆席上。你的對手雖然強悍，但在被丟到觀衆席後，就像小綿羊進了狼群。瘋狂的觀衆會讓被丟下來的人，不死也脫一層皮。

8.回擂台：

如果你不幸被丟出擂台外，你可以用和走路相同的操作方式，自任一角爬上擂台。

9.繩角攻擊：

你也可以爬上四角，然後居高臨下，用「餓虎撲羊」，哦！是「餓虎撲羊」的姿態攻擊對手，以加重打擊的效果。使用這招，你要先朝向一角走去，到角落時，面對繩角按鈕（或按🍎），便可爬上去。待對手靠近時，用①跳擊（•↑或🍎I）或②飛踢（•↓或🍎M），狠狠的給對手一擊。但如果你距離沒有算好，那麼你將會很慘很慘。

10.作壓制：

如果你的對手不管為什麼原因倒在台上，你就可以設法贏得這場比賽。在他倒地後，你可以①再用腿下擊（•↑或🍎I）使他爬不起來；或用②壓制（•↓或🍎M）以求勝。

11.還擊：

在受攻擊時，別一味閃躲，你也可以伺機給他一擊（踢或掌擊均可）。

12.使用絕技：

每個摔角選手都有記絕招，可以擊敗對手。但使用的時機，必須是你的力氣很强，而對手很弱的時候。你可以逼近對方，作夾頸法（•←或•→），則你的選手會用絕技將對手放倒，再由裁判計數，贏取高分。

13.爬起：

如果你受壓制，你可按著按鈕（或🍎），再將搖桿向上（↑）或按Ⅰ鍵，試著爬起來。但如果力氣相差太多，就無法爬起來了。

14.各種招式打擊對手，其效果和得分均不相同，我們將把它列在附表上。



●招式說明

在摔角比賽中，有些特定的招式，各有不同的名稱。在此稍加說明：

1.坐飛機左（右）旋（Airplane Spin）：將對手舉起，順時針或反時針旋轉，必使他頭暈。

2.原子摔（Atomic Drop）：將對手提起，向下摔時膝蓋向上頂，以使他無法爬起。

3.摔肉餅（Body Slam）：將對手舉起，重重地將他摔在擂台上。

4.內腿（Body Suplex）：用柔道的招式，使對手重心不穩，而摔倒在台上。

5.圍繩反彈（ Bounce off Ropes ）：利用繩索加大打擊力。

6.絕技（ Custom Move ）：各選手都有的破壞力最大的招式。

7.飛踢（ Flying Drop Kick ）：利用衝力，躍起，用脚攻擊對方臉部。

8.夾頸（ Headlock ）：利用手臂纏繞對手的頸部，並使他的頭夾在你腋下，此刻你便可予取予求。

9.踢（ Kick ）：主要攻擊對手的胃部，使他站不起來。

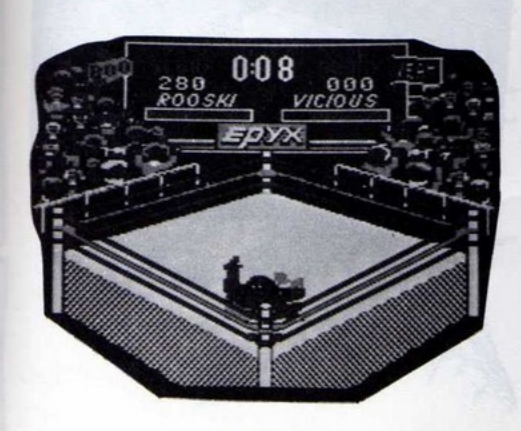
10.腿下擊（ Leg Drop ）：利用躍起，下擊，使你的腿正好攻擊對手的臉。

11.舉起（ Lift ）：將對手平舉過頂。

12.倒栽葱（ Pile Driver ）：將對手舉起，再讓他頭下脚上地摔在擂台上。

13.壓制（ Pin ）：如果雙肩著地，且裁判數至三，被壓制的一方便輸了。

14.掌擊（ Punch ）：攻擊對手的前胸，使他不能呼吸。



▲ 計時三秒！

15.拋摔（ Suplex ）：將對手抓住，然後向後摔。

16.外拋（ Throw ）：將對手舉起，再丟出去。

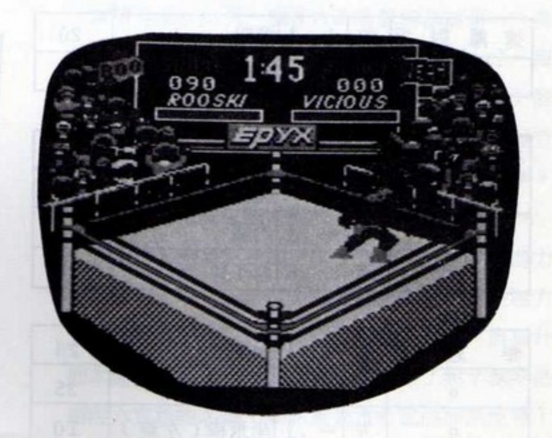
17.繩角飛踢（ Turnbuckle Kick ）：爬上繩角，待對手靠近，給他一記飛踢。

18.繩角跳擊（ Turnbuckle Kick ）：方法同上，只是以手代脚。

●附表

在以下附表中，我們將整理各招式控制法及得分：

(A)不按鈕或不按鍵。用搖桿或方向鍵控制走路的方向，得分爲0 。



▲ 躍上繩圈作攻擊。

(B)按鈕或按鍵：

模式	搖桿	鍵盤	動作	得分
逼近對手	前	↑, I	掌擊	10
〃	後	↓, M	踢	10
〃	左	←, J	左夾頸	20
〃	右	→, K	右夾頸	20

模式	搖桿	鍵盤	動作	得分
你的力氣比對手大	左	←, J	絕技（不壓制）	50
〃	右	→, K	絕技（帶壓制）	300

模式	搖桿	鍵盤	動作	得分
遠離對手	前	↑, I	飛踢	20
〃	後	↓, M	飛踢	20

模式	搖桿	鍵盤	動作	得分
夾頸後	前	↑, I	舉起對手	5
〃	後	↓, M	拋摔	20
〃	左	←, J	內腿	20
〃	右	→, K	原子摔	20

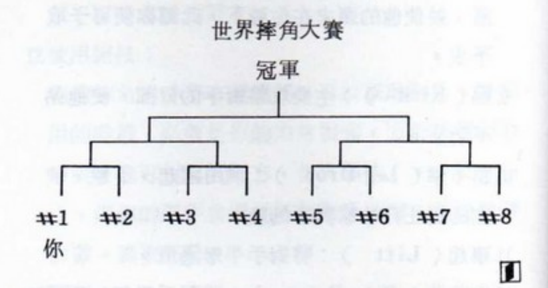
模式	搖桿	鍵盤	動作	得分
舉起後	前	↑, I	倒栽葱	25
〃	後	↓, M	摔肉餅	25
〃	左	←, J	坐飛機（左旋）	10
〃	右	→, K	坐飛機（右旋）	10

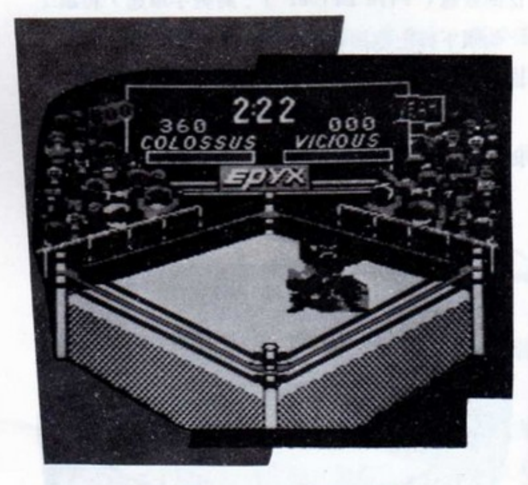
模式	搖桿	鍵盤	動作	得分
坐飛機後	前	↑, I	外拋	30
〃	後	↓, M	摔肉餅	30

模式	搖桿	鍵盤	動作	得分
在繩角上	前	↑, I	繩角跳擊	45
〃	後	↓, M	繩角飛踢	45

模式	搖桿	鍵盤	動作	得分
對手倒在台上	前	↑, I	腿下擊	10
〃	後	↓, M	壓制	250

(C)如果多人比賽（最多8人），則依下表互相對抗，以決定冠軍誰屬。

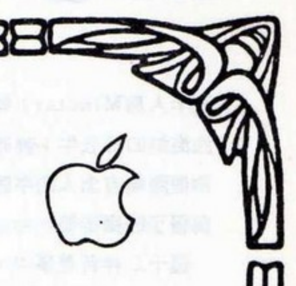




▲三十八秒鐘內擊敗對手。

/吳文智

亙古的希臘神話
奧林匹斯山的風雲際會
且讓木馬屠城記、殺死半人馬、
帶回海神的野公牛、清除奧古
士人的牛廄等十二件神話故事
帶你重遊傳奇事蹟的殿堂



現代海力克斯歸來的史詩



冒險遊戲系列之二

上期「精訊電腦」中曾爲各位讀者介紹過「阿里巴巴與四十大盜」，不知你是否已達成任務，救出公主？

本期再度推出另一個亙古的希臘神話故事——海力克斯的歸來（The Return of Heracles）。海力克斯（Heracles）是赫邱利斯（Hercules）的羅馬名，一經如此解釋，或許您已恍然明白，並立刻聯想到他曾完成了十二件不可能完成的苦差事。不錯，正是這位家喻戶曉的傳奇人物。

然而在「海力克斯的歸來」遊戲中，並沒有海力克斯這位人物，而且這十二件苦差事也不再是海力克斯當年所獨力完成的那十二件苦差事了。但爲什麼本遊戲仍命名爲「海力克斯的歸來」呢？無非是藉海力克斯的名義，要你重返古希臘的神話世界，一嚐獨力完成十二件苦差事的傳奇事蹟，再次展現出你那不屈不撓的堅忍毅力！

希臘神話是由許許多多的大小事件組合而成，若要一一搬上電腦舞台，實屬不可能。爲此，設計者大傷腦筋，幾經討論，選定十二件希臘神話中的大事，做爲本遊戲的主要骨幹。如：希臘神話中最著名的木馬屠城記，此任務是要救出被特洛伊城的巴利斯（Paris）所綁架的美女海倫（Helen）；殺



死牛人馬Minotar；尋找金蘋果；前往克里特島帶回海神的野公牛；殺死九頭怪獸Hydra；在一天之內清除奧吉士人的牛廐；殺死一頭任何武器都無法傷得了的獅子等。

這十二件苦差事中，有幾件是海力克斯的差事之一，有的則取材於其他的事件。無論如何，這十二件任務都需要你莫大的勇氣和毅力才能完成，嘿！你敢放手一試嗎？



標題畫面，顯示一幅有海豚遨遊其中的愛琴海所圍繞的希臘地圖。

□遊戲介紹

「海力克斯的歸來」乃是一個以現代電腦遊戲方式所詮釋的希臘神話世界。在遊戲中，每一位玩者都可以是聞名的奧狄塞斯（Odysseus，木馬屠城記的功臣）、或偉大的阿奇里斯（Achilles，特洛伊戰爭的英雄），一睹在希臘神話中叱吒風雲的盛會，但更重要的是須完成十二件任務。

遊戲中爲顧及人手單薄，恐無力完成任務，特允許你可同時加入其他人物一起完成任務。而每位人物的出生地不同，所以你可以將他們分開進行，以免有同時被打敗的危險（此爲其他RPG所沒有的優點）；或將他們組成一支隊伍亦可。

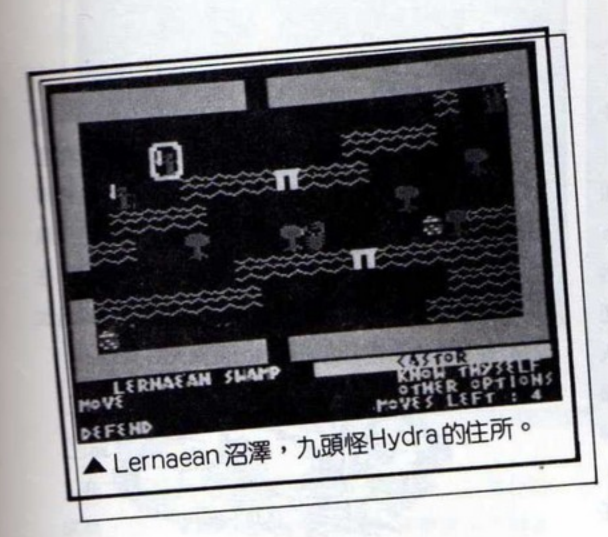
另有一點異於「阿里巴巴與四十大盜」之處，即人物一旦死亡便無法再賦予新生命了。如此一來所使用的人數便有所限，何況宙斯還在一旁注視著你呢！願諸神眷顧你 !!



□指令選擇

放入「海力克斯的歸來」磁片，首先出現在螢幕上的是一幅希臘地圖，左下角處則有按 SPACE BAR 做其他選擇，或按 RETURN 鍵直接進行遊戲兩種選擇。若選擇前者，又有閱讀說明（View Instructions）或跳過說明（Skip Instructions）、選擇使用鍵盤（Keyboard）或使用搖桿（Joystick）、開始新遊戲（Begin a New Game）或繼續舊有遊戲（Continue Game X）等選擇項。但這些選擇項根本不須你費心去鍵入，只須勞動你的貴手指按下方向鍵和 SPACE BAR，或是





▲Lernaean沼澤，九頭怪Hydra的住所。

壓下搖桿上的按鈕就可完成，其他的細節問題就由電腦先生來代勞吧！

「海力克斯的歸來」和「阿里巴巴與四十大盜」是一片二面的孿生兄弟，因此遊戲進行時的行動指令也大致相同，故在此只作概要講解：

1. Move（人物移動）——

依你所選擇的方向，使用鍵盤上的I J K M或搖桿來控制上左右下。而其他的指令，則會在按下SPACE BAR 或搖桿上的按鈕後出現在螢幕上，此時再利用I J K M或搖桿進行選擇。

2. Attack（攻擊）——

遭遇敵人時，可採攻擊方式。但須在手握兵器，且你所行走的步數未超過總數的一半之下，方始有效。若出現的敵人數目在二者以上，須先設定攻擊目標。

3. Defend（防禦）——

所遭遇的敵手不易對付時，最好採防禦的方式較佳，此項指令也必須在行走步數未過半數時使用方有效。

4. Add Player（增加人物）——

神話中每位英雄的出生地皆不同，而且只能固定出現在某一特定位置，無法按玩者指定的位置出現。

5. Know Thyself（檢查個人狀況）——

①Strength：力量，影響開門、攻擊、防禦和攜帶物品多寡的能力。

②Vigor：精力，即生命力，英雄生存的根源。點數若少於3，會產生昏迷狀態，只能靠休息恢復；若降至0，可就回生乏術了！

③Dexterity：靈敏度，影響攻擊的準確度和活動的機會。

④Speed：速度，決定每次移動的最大範圍。

⑤Weapon：武器，可從螢幕上看出所攜帶的是何種武器和防具。武器上可能淬過劇毒，提高戰鬥時的勝算。

6. Change Monster Speed（改變人物速度）—

可改變不由你控制人物的速度，意即改變遊戲進度的快慢。

7. Change Message Speed（改變訊息速度）—

改變畫面上出現訊息的快慢。

8. Drop Gold（丟錢）——

錢雖然很重要，但攜帶大量的金錢在身上却會大大降低行動的速度，所以爲了顧全性命，有時還是得丟錢。

9. Drop Armor（丟武器）——

盔甲一旦丟棄，再也撿不回來了。

10. Save Game（貯存遊戲）

貯存遊戲進度，每片空白片最多可貯存九個遊戲進度。下次玩時只要開機放入母片選擇，再放入此片即可。



□遊戲目標

在你開始以堅忍不拔的毅力和勇氣去逐一完成十二件苦差事時，你必須先找到天神宙斯的聖殿（The Oracle of Zeus），進入聖殿內，再靠近宙斯心愛的橡樹，其上寫著十二件任務待你去完成。

但是天神宙斯一如你我這些凡人般，兼具善惡的天性，還帶著一股幸災樂禍的味兒，所以他只肯透露一點點訊息，而這點訊息對整個事件根本無多大的幫助。因此你必須再前往阿波羅神所在的台菲爾神殿（The Oracle of Delphi），尋求阿波羅神的幫助。這點對你非常重要，只要你肯慷慨奉獻，不僅可得到許多忠告和暗示，說不定還能在執行任務的中途得到一臂之力呢！

然而畢竟你不是神——海力克斯，你只是個凡夫俗子而已。他可以花一兩年的時間，只是爲了完成其中一件苦差事；而你却無法辦到。所以如果你認爲某件苦差事對你而言太難了，不妨換件差事，或許較易上手。但可別一換再換，小心天神宙斯生氣了！



□戰鬪

此部分和「阿里巴巴與四十大盜」完全相同，可採相鄰作戰或是肉搏戰，但最重要的是得隨時注意你周遭的狀況（Know Thyself），別到時候死得不明不白。再者，記得去購買好的盔甲和武器，最好能夠在武器上淬毒，雖然不怎麼光明，畢竟那些怪獸並不值得同情；也別忘了常去訓練場，以增加力量之類的屬性，更能增加對付敵人的實力。



□交易

當人物移至商店或門市部時，便可以金錢來換取貨品或服務。大部分的商店有販賣武器（Weapon）及甲胄（Armor），但每人只能攜帶一件防具及長短兵器，而且新的武器盔甲會自動取代舊的，所以買前必得留意才是。武器的功效自是和價格成正比，愈便宜的武器愈容易損壞；但對於一些特別的武器，必須要受過特殊訓練才能使用。

另外有一些商店則是專門爲你的兵器施加魔法（Enchanting）或是淬上劇毒。施法術並不會降低你的靈敏度，亦不用受訓，只是代價較昂貴；淬毒就便宜多了，但效果却不能持續，只有擊中三次的機會。思量一下再進行選擇吧！

其餘一些較特殊的地方是專門訓練人的場所，這是用來幫助那些有錢但屬性不足的人。希臘半島上的艾力斯城（Elis）就有一個訓練中心，可增加力量、靈敏度和武器技能；庇里恩山（Mount Pelion）上的半人馬薩隆（Cheiron）除了上列服務外，更提供了十分寶貴的防禦戰術；靠近雅典的 Piraeus 商埠中，亦可溫習各項武器技巧。





▲雅典城，往左可通往許多要地，亦是武器盔甲的來源地。

□成績

在本遊戲中，大膽地採用了一項設計：計算你的成績，以了解你的程度。每完成一件使命，天神宙斯將會告訴你完成的進度，而每件工作都可得到一定的分數，若完成了十二件工作，將有5200的基本分。另外每件工作完成時若無人死亡，獎分 200 ；損傷一人，獎分 100 。

由於本遊戲人物的進行方式採輪流制，因此若你能在輪換二百次之內，完成所有使命，則你的總分幾乎可達一萬分！本遊戲作者的記錄是 9,500 分，他估計即使有非凡的運氣，也只能到達 9,650 分。如果你的分數能到達 9,000 分，將可獲得Garland花冠的最高榮譽，各位羨慕嗎？不服氣嗎？一起來向一萬分挑戰吧！

□辭彙

希臘神話的衆神多得不勝枚擧，再加上出生地各不相同，極容易張冠李戴混淆不清。爲此特列出本遊戲中所提及的名詞，並加以適當註解。

A

Abas, Mount：位於非洲西北部的山脈。

Achilles：Peleus 和 Thetis 之子，曾在薩隆處受過訓，幫助希臘攻打特洛伊城（Troy），死於特洛伊城淪亡之前，與 Odysseus 並稱爲希臘最偉大的英雄。

Acmon：Passalus 的兄弟。

Actaeon：海濱住民，爲Aristaeus 及 Autonoe之子，並承繼其父在狩獵上的才能。

Aeaea：希望之島，爲女巫 Circe 的家。

Aeneas：Anchises 和美神Venus 之子，Paris 的表哥，是特洛伊城的統治者。

Aellopus：人身鳥翼獸。

Agelaus：Penelope（Odysseus之妻）的求婚者。

Agrius：半人馬獸。

Ajax Great：Telamon 和 Periboea之子，曾受海力克斯之助。

Amphitryon：Troezen 國王，海力克斯之父。

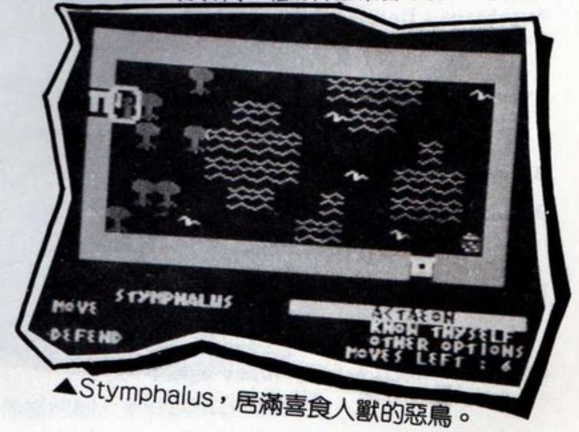
Amycus：Bebrycos 的國王，愛幻想自己武藝高超。

Amymone：海神 Poseidon 最珍愛之河，灌溉著 Lernaean Swamp。

Anchises：Dardanian之王，特洛伊城之友，並和愛神生下了 Aeneas 。

Ancius：半人馬獸。

Antaeus：海神的長子，Libya 之王；嗜食獅肉，好搏鬥，他的力量來自母親——大地。



▲Stymphalus，居滿喜食人獸的惡鳥。



Antenor：Priam（特洛伊城之王）的兄弟，因貪圖Priam的財富而出賣特洛伊城。

Antinous：所有追求Penelope 的人中，最無恥的求婚者。

Apollo：太陽神阿波羅，宙斯和Leto 之子，相貌俊美，精音樂、醫術，首先將醫術傳授給人類。掌管台菲爾神殿（The Oracle of Delphi），被稱爲「所有神中最希臘化者」。

Arcton ：Marmara 海南岸的一個小鎭。

Ares：戰神，宙斯和希拉之子，不得寵。

Argus：Odysseus 最忠實的狗。

Artemis：月神、狩獵之神和護童女神，即戴安娜（Diana），宙斯和Leto 之女，阿波羅的孿生妹妹。

Asclepius：Apollo和Coronis 之子，學習醫術，有「藥神」之稱。

Asterius：比Minotaur 更有名的妖怪。

Athene：雅典的守護女神雅典娜，傳說中她沒有母親，乃由宙斯的額頭跳出，爲宙斯最疼愛的女兒，手持閃電爲武器。

Athens ：雅典，希臘的主要城邦，民主政治的搖籃。

Autolycus：Hermes 和 Chione之子，是個神偸，有「猛狼」之稱。

Aventine Forest：位於意大利的一座森林。

B

Bebrycos：Marmara 海中的一座島嶼。

Bellerophon：Glaucus之子，Sisyphus之孫，英俊謙虛，和飛馬爲好友。

Briareus：Uranus 和大地之母所生的百手巨人。

Brontes ：獨眼巨人（Cyclopes）中的一人。

C

Cacus：Hephaestus及Medusa之子，有三個醜陋的頭，是Aventine森林的牧羊人。

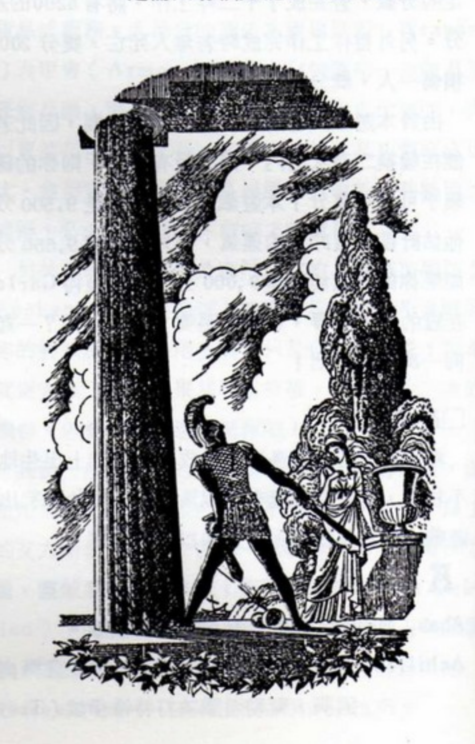
Cadmus：Agenor 和 Telephassa 之子，妹妹 Europa 爲假扮成白公牛的宙斯所拐。他留在聖地Canaan 尋妹，但台菲爾神殿的祭司勸他放棄。

Calydonian Boar ：吃人的野蠻豬，是鄉間的恐怖分子。

Carya：酒神Dionysus的愛人，猝死於Caryae城，傷心的Dionysus 把她變成胡桃樹，建立了一座Artemis 神殿，並以她的容貌雕成Caryatid 雕像。

Caryatid ：半人半神的美麗少女。

Cassandra：幼年在阿波羅聖殿中睡著時，受蛇舔過而具有預知能力。見Hector 。





Castor：外號海狸，Tyndareus及Leda之子。見Dioscuri。

Cecrops：雅典城之王。

Centaur：半人馬，有著馬身人首，是極強的戰士，其最大的缺點就是易受烈酒影響。

Cerberus：看守冥府大門的三頭犬，由Typhon及Echidne所生。

Charybdis：大地之母和海神所生之女，食量為常人之三倍。

Cheiron：半人馬族的不死之王，在Pelion山上訓練戰士。

Chimaera：Typhon和Echidne所生，獅首蛇身的噴火獸。

Chthonius：由龍牙所變成的戰士之一。

Circe：Helius和Perse之女，善長魔法，對人類無好感。

Cnossus：克里特島（Crete）的首邑，Minos在此建立其宮殿。

Colchis：黑海（Black Sea）東岸的城市名。

Crete：克里特島，希臘南方的大島。

Cyclopes：一群獨眼巨人，是大地之母（Mother Earth）和Uranus所生的孩子。

Cycnus：海神和Calyce之子，出生時曾有天鵝來採訪。

Cytisorus：風神Aeolus的船，在戰神的小島上遇難。

D

Daedalus：一個天才發明家，曾為Pasiphae作了一條木牛，為Minos造迷宮，為自己和兒子Icaus各做了一雙翅膀，為Peleus鑄造一把魔劍，為Ariadne製造會舞蹈的地板，及其他不可數計之精品。

Dascylus：Mariandyne國的王子，其父為Lycus。



希臘地圖上衆神的所在位置



Deileon：和海力克斯併肩大戰Amazons，遭到擱淺迷失之運。

Deinus：吃肉長大之馬。

Deiphobus：Priam和Hecabe之子，見Hector。。

Delphi：台菲爾城，位於大地的裂縫，爲「美夢成眞之城」。

Dercynus：海神之子，偸牛賊。

Diomedes：Thrace之王，好養野馬，以鐵爲鍊，以銅爲食槽，並以人肉餵食。

Dioscuri：指Polydeuces和Castor兩兄弟。Castor是戰士兼馴獸師，Polydeuces則是技擊專家，爲此宙斯還造了雙子星座（Gemine）來讚頌他們。

Dorceus：獵犬。

Drachma：希臘錢幣單位。

Dryad：守護橡木的山林女神。

Dryope：美麗非凡的山林女神。

E

Echidne：半是美女，半是蛇的妖怪，喜吃人肉，另外還養了一批妖怪，包含了Cerberus、Hydra、Orthrus、Chimaera、Sphinx及Nemean Lion。

Echion：龍牙戰士的一員。

Elis：專門爲Olympics訓練選手的小鎭。

Elysium：一個遠離西方世代和平的王國。

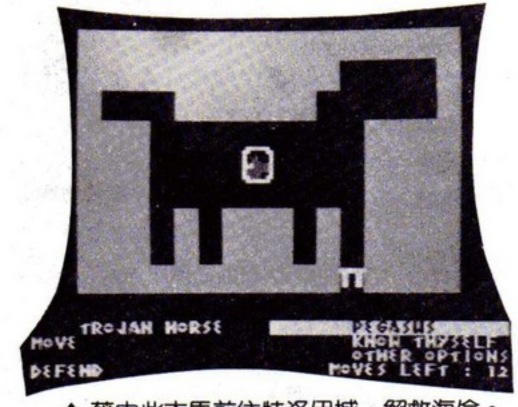
Endymion：宙斯和Calyce所生之子，相貌英俊異常，故有「誘惑月亮的人」之稱。

Epidaurus：希臘半島的小鎭。

Erymanthian Boar：凶猛、不尋常的野獸。

Erytheia：海浪無法到達的孤島。

Eumaeus：Odysseus最忠實的老僕。



▲藉由此木馬前往特洛伊城，解救海倫。

Euripides：希臘劇作家，曾將死亡描寫成「償還已取消的債務」。

Eurybatus：一說Passalus的別名，或Passalus的兄弟。

Eurydice：以男人作爲祭禮的月亮女神，一說是地下世界的蛇人執法者。

Eurymachus：Penelope的追求者之一。

Eurytion：戰神之子，Geryon的牧者。

G

Garland：桂冠，由橄欖葉所做成，是競賽中最高榮譽象徵。雖然獲勝之城邦亦有獎金作爲獎勵，但仍不是精神所在。在本遊戲中，獎賞從一句鼓勵的話開始，進而出現稱誦的詩句、榮耀的盾牌及斗篷，最後是一頂桂冠。如同奧林匹克運動會一般。

Geryon：傳說中具有三頭六臂三個身軀，是Chrysaor和Callirrhoe之子，Tartessus之王（今西班牙），他以能使人重生聞名。

H

Hades：掌管地獄之神，也是海神和宙斯的兄弟。



Harpy：鳥身人首的雌性怪物，專門偷竊食物。

Hector：Priam和妾Hecabe所生的長子。爲Paris、Deiphobus、Cassandra和Polites的兄弟，Polydorus及Troilus同父異母的兄弟，亦是護衞特洛伊城的英雄，死於Achilles之手。

Helen：Dioscuri的美貌妹妹，爲全希臘男人所愛慕，後嫁給Menelaus，但被Paris所搶，而引發了特洛伊戰爭。

Hephaestus：工匠之神，美神的丈夫；貌甚寢、跛足、脾氣火爆，但其技藝十分高超。

Hera：希拉，Cronus及Rhea之女，宙斯善妒的妻子，和宙斯在Samos地方度過三百年。

Heracles：Hercules（希臘名）的羅馬名，是一名非常強壯的英雄，完成十二件苦差事，人稱「希拉的榮譽」，羅馬人的英雄象徵。

Hermes：宙斯的使者，牧羊神。他從不說謊，儘管他說的不是百分之百的實話。

Hesperides：大地之母給希拉的蘋果園，位在遙遠的西方。

Hippolyte：戰神及Harmonia的女兒，Amazons的女王，外號「易受驚嚇的馬」。

Hydra：九頭巨蛇，Typhon及Echidne所生，砍了了牠一個頭，會立刻再生出一個。

I

Ialebion：海神之子，住在Liguria。

Iolcus：Jason（尋覓金羊毛的英雄）的海邊住處。

Irus：Ithaca的不屈乞丐，被Penelope的求婚者請來趕走到她家的陌生人。

Ithaca：位於希臘西北海岸的一個島，Odysseus和Penelope的家。

J

Janus：有兩張臉的守門神。

Jason：Aeson和Polymele之子，本名爲Diomedes，後受教於半人馬Cheiron改名爲Jason，是尋覓金羊毛的偉大英雄。外號「治療者」。

L

Ladon：百首蛇怪，爲Phorcys及Ceto的後裔，看守著金蘋果。

Lamia：曾生了個漂亮的女兒名喚Belus，爲Libya的統治者，但因希拉的妬心，Lamia失去了所有的孩子；爲此，她以害死別人的孩子當作復仇的手段。現在則專以吸年輕男孩的血爲生。





Lampon：Thracian國Diemedes王所養的野馬。

Lavreion ：生產豐富銀礦的地區。

Leda ：Helen和Polydeuces之母，被宙斯所變的天鵝擄走；和其丈夫Tyndareus 生下Castor及Clytaemnestra。

Lelaps：獵狗。

Lernaean Swamp：由Pontinus及Amymone二河滙集而成，爲那些不愼的旅行者的墓地。

Libya： 利比亞，位於北非。

Liguria：國家名，靠近現在的Marseilles（馬賽）。

Lycus：陰謀背叛Aegeus而遭放逐。

Lyre：七絃琴，古希臘樂器。在本遊戲中，每當你進入一塊新的領域，將響起一段悠揚的音樂，此外若有某些怪物出現在不該出現的地方，亦會響起。

M

Mariandyne：黑海南岸的城市。

Marmara ：Marmara 海，位在今天土耳其的北部、黑海和地中海（Mediterranean）之間，往西通過Hellepont ，往東則穿過Symplagades 。

Medea：Aeetes王之女，善魔法，曾被Theseus從雅典帶到Colchis。因愛上Jason而背叛其父，助Jason取得金羊毛，後遭Jason拋棄。

Medusa ：即蛇女梅杜莎，滿頭蛇髮、長牙、長舌、醜陋的面貌，見到她的人都會被僵化成石像。

Melampus ：獵犬的首領。

Megalopolis：斯巴達（Sparta)城邦的大城市。



Melanion ：Aeetes王之孫，Colchis之王，後遭船難。

Melanippe：Hippolyte之姊，統治Amazon市，人稱「黑牡馬」。

Melantheus ：Penelope的求婚者之一。

Memnon：Priam同父異母的兄弟——Tithonus of Assyria之子，率領Ethiopians（衣索匹亞人）爲特洛伊城而戰，是戰役中最英俊的生還者。

Mestor ：Priam的私生子。

Minos：宙斯和Europa 所生之子，克里特島之王。因其妻而很不名譽（見Pasiphae），故特派了Daedalus 建造一座極大的迷宮，將Pasiphae及Minotaur 遺棄其中，並將許多犧牲者放逐其中。

Minotaur：牛頭人身之怪物，見Pasiphae 。

N

Naiad：川水女神，掌管溪流及泉水。

Nape ：獵犬。

Narcissus：河神Cephisus及藍女神Leirope之子，是個美少年。因太過於自負其相貌，拒絕了許多少女的情愛，亦包含了Echo在內，此即回聲的起源。一日，某位慘遭回絕的女神，決定讓Narcissus 愛上他自己。當Narcissus 在河邊看到自己的倒影時，他瘋狂地愛上自己，終日坐在水邊不忍離



去，終於憔悴死去。死後化爲水仙花。

Nemean Lion：Orthrus及Echidne 的後裔，爲躲藏著的巨獸。

Nemean Woods：位於希臘半島，未曾開發的森林。

Nephele：一位祖母級的半人馬。

O

Obol：希臘幣制單位。

Ocypete：人首鳥身獸。

Odysseus：Sisyphus和Anticleia之子，出生時，他的祖父稱他爲「憤怒者」。使用木馬屠城計攻陷特洛伊城，爲希臘的一大英雄。後漂流二十年才回到家鄉，是荷馬史詩「奧狄賽」中的神話英雄。

Olus：一說是Passalus的兄弟，一說是Passalus的化名。

Olympus Mount：諸神之家。



Omphale：Lydia之后，Tantalus之母，曾買下海力克斯作爲奴隸，但一年後便還他自由。

Oreus：半人馬。

Orion：海神及Euryale之子，一個偉大的獵人，後被Artemis 以星星製成他的模樣置於天空，即獵戶座。

Orchomenus：一座大森林。

Orthrus：Typhon及Echidne所生之雙頭看守犬。

Ostrakon：破陶片，古希臘會議中作爲選票之用，用以表決是否放逐那些不受歡迎的居民。

P

Palaemon：Alcmene和Amphitryon之子，海力克斯同母異父的兄弟。

Pamphagus：獵犬。

Paris：Priam及Hecabe之子，受Aphrodite（即美麗之神Venus）以將Helen贈予給他的誘惑，而判定Aphrodite爲世界最美的女神，後從特洛伊城綁架Helen，引發特洛伊之役。

Pasiphae：Helius和Crete女神之女，夫Minos祭拜海神虔誠之至，所以海神送他一隻白色公牛作爲祭品，但Minos却自私地佔爲己有。憤怒的海神爲了懲罰Minos，竟令Pasiphae愛上白色公牛，從而生下Minotaur。

Passalus：Oceanus及Theia之子，和其兄弟一樣以善騙聞名。

Patroclus：Achilles的表兄及朋友。

Pegae：位於Marmara海南岸的美麗水池。



Pegasus：Medusa 死時由她身上所蹦出的一匹飛馬，後由海神所撫養。

Pelion, Mount：半人馬 Cheiron 的家。

Peloponnesus：連接希臘大陸的一塊大半島，連接處非常狹窄。

Penelope：Icarius 及 Periboea 之女，Odysseus 之妻。她在 Odysseus 失踪了二十年後，仍忠實地等待他歸來。

Penthesileia：Amazon 皇后，Otrere 及戰神之女。因其妹 Hippolyte 受到誤傷而起兵討伐特洛伊城。

Pephnos：Dioscuri 的出生地。

Periphetes：海神的跛足的兒子，專以木棒殺害旅行者。

Perseus：宙斯和 Danae 之子，於地窖中所生。後被丟棄在海邊，被 Polydectes 王撫養長大。

Phereclus：特洛伊的造船人。

Philopoeman：古希臘中最後的英雄之一。

Phineas：Cadmus 之兄，因洩漏太多天機而遭天神弄瞎雙眼，並且被 Harpy（一種具有鳥羽和尾巴的醜陋怪物）傳染上瘟疫。

Pholus：半人馬。

Phoroneus：河神 Inachus 和女神 Melia 之子，第一位帶領人們開發出市集的人，也是在 Prometheus 偷到火種後第一位使用火的人。

Phrixus：Athamas 及 Nephele 之子，騎上會飛的金羊到達 Colchis 處逃避不公平的命運，而他的妹妹 Helles 却從金羊上掉入海中，後稱她為 Hellespont。

Phyllis：Thracian 國的公主，眞心愛著 Acamas（Theseus 之子），但他却遠征至特洛伊，癡心的她望穿秋水，最後抑鬱而終。死後，雅典娜把她變成一棵杏樹，每天低喚著 Acamas，就在他回來的次日，樹上竟開滿鮮花。

Piraeus：和雅典城僅有一街之隔的海港。

Podargus：豢養在 Tirida 馬廐中的蠻馬。

Polites：Priam 及 Hecabe 之子，見 Hector。

Polybius：古希臘中最後的英雄之一。

Polydeuces：宙斯和 Leda 之子，被 Tyndareus 收養。見 Dioscuri。

Polydorus：Priam 及 Laothoe 之子，最年幼並最受 Priam 疼愛。

Pontinus, Mount：供給 Lernaean Swamp 水源的山。

Poseidon：Cronus 及 Rhea 之子，海神，手執三叉戟掌管海界。

Priam：Laomedon 及 Strymo 之子，接受了海利克斯所贈予的特洛伊寶座，並派了十五個兒子防守特洛伊城。





Procrustes ：喜將投宿旅人的脚拉長或削短以適應床的長度。

Prometheus：用泥土和水塑成人類形體的神，後由Athene 賦予生命，此爲人類的由來。並從衆神處偸取火種，帶給人類光明。爲此宙斯以鐵鍊將他鎖在高加索山頂，日日遭受禿鷹啄肝的痛苦，數年後由海力克斯來到高加索山，殺死禿鷹，從綑綁中將他解救出來。

Pythagoras ：希臘數學家兼哲學家，以「畢達哥拉斯定理」而聞名，即三角形斜邊的平方等於二股的平方和。

R

Rhadamanthys：宙斯和Europa之子，Minos之兄，是位淸高公正的法官。

Roc：以掠奪爲生的巨鳥。

S

Sarpedon：宙斯和Laodameia之子，Lycians的首領，擁護特洛伊城。

Saurus：一個殘忍的土匪。

Scylla: Phorcys和Lamia之女，但因Amphitrite 嫉妒海神對她的迷戀，而將她變成一隻六頭、十二脚，整日嗚咽的怪物。

Scythian Guard：Scythiam 人在Athens 城內擔任警衞的工作。

Selene：可愛的月亮女神。

Sisyphus：因告訴河神Asopus，宙斯綁架了他的女兒Aegina，而獲得Asopus 賜予Corinth處的四季如春爲回報，但却遭宙斯宣判死亡。被打入地獄後，又以欺騙Persephone（地獄之神Hades之妻）而逃出地獄，並盜走了永恒的生命。繼而受著終日推著一個永遠無法到達山頂石頭的痛苦。

Socrates ：蘇格拉底，古希臘哲學家，鼓勵人應多多了解自己，多探尋眞理。

Sparti ：戰神撒龍牙在土中所生出的戰士之一。

Sphinx ：Orthus 及Echidne所生，獅身羊尾鷹翼人首，好出謎語。

Steropes：Cyclopes 族中之人。

Stymphaliam Marsh：一種類似朱鷺的食人鳥的棲息地，此鳥之嘴利可喙穿冑甲。

Symplagades ：Marmara 及 Black Sea二海間的險窄海峽。



T

Talos：牛頭銅僕，乃宙斯賜給Minos 以守衞克利特島。

Teiresias：偶遇Athene 出浴，而遭弄瞎雙眼，但以「心眼」補償他。

Telemachus：Odysseus 及 Penelope 之子。

Tenes：Cycnus 和Procleia 之子，後被繼母誣賴冒瀆她，而遭其父放逐於海上。隨後漂流至Tenedos，並統治其地，爲特洛伊城的盟邦。

Thebes：位於Athens 及Delphi 之間的城市。

Theron：獵犬。

Theseus：雅典王Aegeus 和Aethra之子，在



Troizen 被秘密撫養長大。

Thrace ：地名，大概位於希臘東北部。

Troad：位於特洛伊城附近的大平原。

Troezen：Theseus 在此鎮長大。

Troilus：阿波羅及Hecabe之子，Achilles的摯友，擁護特洛伊城。

Troy ：特洛伊城，位於現今土耳其西部。

U

Udaeus ：龍牙戰士之一。

V

Virgil：羅馬史學家，曾寫下「勇敢地前進，則不幸將遠離」。

X

Xanthus ：Throce之食人馬。

Z

Zeus：天神宙斯，Cronus及Rhea之子，天堂之父，統治著奧林匹斯山上的衆神家族。■



天神宙斯的英姿。完成十二件任務，將蒙獲他的接見。

/曾信誠



你手中還有那顆被咬了一口的蘋果嗎？是否覺得食之無味卻又棄之可惜呢？當你的朋友一個個被 IBM 這隻老狐狸勾引時，是否會感到憤憤不平，而限於功力又無法自行提昇Apple的使用層次呢？現在該是讓你的 Apple 脫胎換骨的時候了，本文即是要幫助你那老邁的蘋果，使她去老還童，更具魅力。

●斬草要除根？

監督程式是一部電腦的心臟，對Apple 的使用者來講，只要下個簡單的命令"CALL-151"，即可直接與監督程式交談，使用十幾種命令。對程式的執行、追踪、反組譯、塡值、傾印等，眞是除錯的利器。但諸如在傾印時只印出 16 進位值，而沒有印出 ASCII符號；無法直接處理字串；在記憶體中要搜尋數值必須另寫程式等種種缺失，聽了不免令人有些遺憾。好！既然知道有這些毛病，就讓我們對症下藥，治好Apple 的心臟病。

●動手去做

由於寫 Apple監督程式的伍玆（ Apple創始人）實在太高桿，也太吝嗇了，只留下總共不到廿個位元的空隙，叫我們怎麼去塞程式呢？看來不刮她幾塊肉是不行了。第一個可以開刀的地方便是錄音帶的讀寫程式，因爲幾乎沒有人會用到它；第二是加減指令，我想才兩位數的16進位加減運算該難不倒諸位Apple 的高手吧！而且一般來說我們寫程式都不會去呼叫這兩個地方的副程式。因此修改過的新監督程式其相容性可說是百分之百，請放心使用。

(一)强化後的傾印

我們總共要提供五項非常實用的新功能。第一項請看圖(一)，如果這段記憶體的內容是由原有的監督程式來傾印，很難令人看出DOS的指令正擺在這地方，也就不會那麼容易一目了然了。程式部分請看程式(一)，我們對原有的傾印程式作了修改，使它在印完16進位數值後再印出 ASCII 符號。有一點比較值得提的是，筆者只用短短五行的指令（ FCE2～FCEA ）便將控制字元（ 00～1F，80～9F）分離出來，改印出"•"符號。尤其是 00～1F這部分，雖然在螢幕上它顯示反白字元，但列表機卻將它當成控制字元，印出來的東西變成！♯×◎？，不知在搞什麼飛機。

還有一點不同的是，現在若你直接按 CR ，則印出的 128 個 Bytes，即半頁之多，而不是原先的 8 個，關鍵就在 FDA8 這個值，相信你已領會其中奧

圖一

```
*A884.A908

A884- 49 4E 49 D4                INIT
A888- 4C 4F 41 C4 53 41 56 C5   LOADSAVE
A890- 52 55 CE 54 59 50 C5 44   RUNTYPED
A898- 45 4C 45 54 C5 4C 4F 43   ELETELOC
A8A0- CB 55 4E 4C 4F 43 CB 43   KUNLOCKC
A8A8- 4C 4F 53 C5 52 45 41 C4   LOSEREAD
A8B0- 45 58 45 C3 57 52 49 54   EXECWRIT
A8B8- C5 50 4F 53 49 54 49 4F   EPOSITIO
A8C0- CE 4F 50 45 CE 41 50 50   NOPENAPP
A8C8- 45 4E C4 52 45 4E 41 4D   ENDRENAM
A8D0- C5 43 41 54 41 4C 4F C7   ECATALOG
A8D8- 4D 4F CE 4E 4F 4D 4F CE   MONNOMON
A8E0- 50 52 A3 49 4E A3 4D 41   PR#IN#MA
A8E8- 58 46 49 4C 45 D3 46 D0   XFILESFP
A8F0- 49 4E D4 42 53 41 56 C5   INTBSAVE
A8F8- 42 4C 4F 41 C4 42 52 55   BLOADBRU
A900- CE 56 45 52 49 46 D9 AB   NVERIFY+
A908- 00
```

秘。若你的 Apple 上插有80行卡，請先啓動該卡然後將 FDC8 及 FDC1的內容改成 0F，(原先是07)，FCDA的內容改成3C，現在傾印看看？你將得到一個媲美 IBM 的 80 行傾印了。

(二)字串處理

請先看下面幾個使用範例：

```
* 300 : 20 21 "APPLE" : A0 'ProDOS'
* 300 "THIS IS" : A0 C1 A0 "TEST"
* 300 'ULTIMA V' "IS GOOD" "GAME"
```

這又是另一項功能的擴充，使用者可以直接輸入字串，而免去查表之苦。字串兩端分別以雙引號(該字的 bit 7 = 1)或單引號(該字的 bit 7 = 0)括起來即可。若要輸入16進位數值則與原先的用法完全相同，先打一個冒號，每個16進位數位後都加一空格隔開，並且三者可混合輸入；若雙引號中想使用 ' 號，或在單引號中想使用 " ，只須將該符號連續打兩個即可，增加了使用上的方便，對於須要文字的場合(如標題或一段說明)，也有莫大的幫助。

至於程式部分請見程式(二)，單引號的進入點是 FEFD ，雙引號的進入點是 FEFF 。其實單引號的

程式一

```
FDA3-   A5 3C      LDA   $3C
FDA5-   85 40      STA   $40
FDA7-   09 7F      ORA   #$7F
FDA9-   85 3E      STA   $3E
FDAB-   A5 3D      LDA   $3D
FDAD-   85 3F      STA   $3F
FDAF-   85 41      STA   $41
FDB1-   EA         NOP
FDB2-   EA         NOP
FDB3-   20 92 FD   JSR   $FD92
FDB6-   A9 A0      LDA   #$A0
FDB8-   20 ED FD   JSR   $FDED
FDBB-   B1 3C      LDA   ($3C),Y
FDBD-   20 DA FD   JSR   $FDDA
FDC0-   20 BA FC   JSR   $FCBA
FDC3-   B0 06      BCS   $FDCB
FDC5-   A5 3C      LDA   $3C
FDC7-   29 07      AND   #$07
FDC9-   D0 EB      BNE   $FDB6
FDCB-   4C C9 FC   JMP   $FCC9
FDCE-   A5 3C      LDA   $3C
FDD0-   29 07      AND   #$07
FDD2-   F0 DF      BEQ   $FDB3
FDD4-   20 E0 FC   JSR   $FCE0
FDD7-   90 F5      BCC   $FDCE
FDD9-   60         RTS
```

```
*FCC9LL

FCC9-   A5 3C      LDA   $3E
FCCB-   A6 40      LDX   $40
FCCD-   86 3C      STX   $3C
FCCF-   85 40      STA   $40
FCD1-   A5 3D      LDA   $3D
FCD3-   A6 41      LDX   $41
FCD5-   86 3D      STX   $3D
FCD7-   85 41      STA   $41
FCD9-   A9 1F      LDA   #$1F
FCDB-   85 24      STA   $24
FCDD-   4C D4 FD   JMP   $FDD4
FCE0-   B1 3C      LDA   ($3C),Y
FCE2-   09 80      ORA   #$80
FCE4-   C9 A0      CMP   #$A0
FCE6-   A9 AE      LDA   #$AE
FCE8-   90 02      BCC   $FCEC
FCEA-   B1 3C      LDA   ($3C),Y
FCEC-   20 ED FD   JSR   $FDED
FCEF-   4C BA FC   JMP   $FCBA
FCF2-   EA         NOP
FCF3-   EA         NOP
```

進入點原本是 FF05 ，但由於監督程式所有命令(" 與 ' 也算命令)程式位址的高位元皆必須是 FE，所以才在FEFD處擺上一道分支執行命令的。至於該程式用到了零頁的 2E、2F 這兩個位址，原本爲錄音帶讀寫程式所用，並不會產生什麼影響。

程式二

```
FEFD-   50 06      BVC  $FF05
FEFF-   A9 A2      LDA  #$A2
FF01-   A2 FF      LDX  #$FF
FF03-   D0 04      BNE  $FF09
FF05-   A9 A7      LDA  #$A7
FF07-   A2 7F      LDX  #$7F
FF09-   85 2F      STA  $2F
FF0B-   86 2E      STX  $2E
FF0D-   A6 34      LDX  $34
FF0F-   BD 00 02   LDA  $0200,X
FF12-   C9 8D      CMP  #$8D
FF14-   F0 4F      BEQ  $FF65
FF16-   C5 2F      CMP  $2F
FF18-   F0 08      BEQ  $FF22
FF1A-   25 2E      AND  $2E
FF1C-   20 0F FE   JSR  $FE0F
FF1F-   E8         INX
FF20-   D0 ED      BNE  $FF0F
FF22-   E8         INX
FF23-   BD 00 02   LDA  $0200,X
FF26-   C5 2F      CMP  $2F
FF28-   F0 F0      BEQ  $FF1A
FF2A-   86 34      STX  $34
FF2C-   60         RTS
```

㈢記憶體搜尋

如果那天你突然想到要將蘋果電腦的註册商標改成自己的，但又不知道這幾個字究竟在記憶體中的何處呢？或許你想知道 BASIC 中有那些地方叫用 FDED這個字元輸出副程式呢？但在茫茫 10K的記憶中，你又如何去找這一個 JSR $FDED指令的藏身之處呢？相信在記憶體中尋找某些數值或某些字串的問題的確困擾過許多人。以第一個例子來講，若能像這樣：

```
*2F0 : 8
*"APPLE Ⅱ"
*F800.FFFFQ
FB09
*FB09.FB10
FB09-C1 D0 D0 CC C5 A0 DD DB
APPLE Ⅱ
```

首先你必須在 2F0 處塡入你要找的幾個數值，然後接著塡入你所要尋找的數值，或利用剛剛我們加入的字串處理能力直接打入該字串。若你的蘋果標誌已被改過，則鍵入你電腦的標誌，然後設定搜尋的範圍，再用Q指令（若你覺得此命令不好記，也可自行設定）進行搜尋工作。不到一秒鐘電腦便會告訴你在FB09 處找到該字串，你可以檢查一下，結果是相當令人滿意的。

另外要記得每次搜尋前必前在2F0處設定長度及數值，還有千萬不要去搜尋C000 ～ CFFF 這些 I/O 位址，否則觸動了某些開關，螢幕上可能會出現！ ♯×⊙？，極有當機的可能。程式請見程式㈢。

㈣CTRL－RESET＋ （或 ）

若你對 APPLEⅡe 稍有了解的話，就知道上面有兩顆蘋果。先壓下空心蘋果再按 Reset，就等於關機再開機，不同的是由於電源並沒有眞正切掉，所以某些記憶體的內容，（如16K卡）不會被淸除，這種功能在某些場合上非常有用。另一個是先壓下實心蘋果再按 Reset，系統便會自動做內部硬體測

程式三

```
$FEC2LLL

FEC2-   4C F8 03   JMP  $03F8
FEC5-   EA         NOP
FEC6-   EA         NOP
FEC7-   20 8E FD   JSR  $FD8E
FECA-   18         CLC
FECB-   A5 3E      LDA  $3E
FECD-   ED F0 02   SBC  $02F0
FED0-   85 3E      STA  $3E
FED2-   B0 02      BCS  $FED6
FED4-   C6 3F      DEC  $3F
FED6-   AC F0 02   LDY  $02F0
FED9-   88         DEY
FEDA-   B9 F1 02   LDA  $02F1,Y
FEDD-   D1 3C      CMP  ($3C),Y
FEDF-   D0 0F      BNE  $FEF0
FEE1-   88         DEY
FEE2-   10 F6      BPL  $FEDA
FEE4-   A4 3D      LDY  $3D
FEE6-   A6 3C      LDX  $3C
FEE8-   20 40 F9   JSR  $F940
FEEB-   A9 A0      LDA  #$A0
FEED-   20 ED FD   JSR  $FDED
FEF0-   20 BA FC   JSR  $FCBA
FEF3-   90 E1      BCC  $FED6
FEF5-   60         RTS
```

試，檢查IC有無故障。但此功能除了要有一堆測試軟體外，尚須硬體輔助，故筆者不打算提供同等功能。那麼這兩顆蘋果究竟是啥玩意呢？說穿了不過是搖桿上的那兩粒按鈕罷了。空心蘋果就是按鈕0，實心蘋果就是按鈕1。現在筆者提供的兩個功能就是：

1. CTRL－RESET＋按鈕0＝重開機
2. CTRL－RESET＋按鈕1＝强迫進入監督程式

第一個功能已在上面說過了，先按住按鈕0不放，再按CTRL－RESET，便可重開機。第二個功能操作方法同第一個，但不管三七二十一，一定進入監督程式。假如你要破解別人的程式，或「盜取」圖片時，這招倒是蠻管用的。程式請看程式㈣。

㈤ESC＋L（行拷貝）

最後這一項功能，不但支援了監督程式，更大大改善BASIC的編輯能力。以往在BASIC中，若要修改某一行時，得先將此行列出來，然後再利用ESC＋I,J,K,M,移動游標至定位，修改完後再用 → 鍵逐一拷貝至整行結束，再按CR鍵。若這一行寫得很長，那就要一直按 → 鍵也是頂煩人的，這種麻煩也出現在一個檔案名稱太長的時候。但這些困擾都將隨行拷貝功能的出現而解決。使用方法非常簡單，先按一下 ESC 鍵，再按 L 鍵，便能自動拷貝該行，而且還能根據文字窗決定該行的最右邊是那一格。而拷貝後程式會自動將游標移至下一行的第一個位置。並且脫離ESC狀態。程式請看程式㈤

為配合此功能，BASIC也應做一點修改。我們都知道，在LIST一個程式的時候，若是標準的Applesoft，每行只會印到第33格；若未印完則先印出五格空格再繼續列印未完的部份，雖然這樣做行號可以很容易找得到，但在拷貝一行程式時常為了跳過那些多餘的空白而手忙脚亂。要克服這個缺點非常簡單，看看D708這個位址裏面是什麼？咦？不就是33（＝$21）嗎？只要將它改成40（$28），那些多餘的空白就消失了。雖然列印的效果差了些，但原本的就那麼好看嗎？是否考慮使用Double Take這類軟體來印呢？

● 後記

圖㈡是監督程式的命令表及命令位址，在你打入程式後，別忘了這一部分也要修改。為了使讀者能更清楚知道所要改的位址，特將所有更動的部份列於圖㈢，前面的值是更改後的值，後面括號內的是原來的值。若你有16K卡的話，則可如此處理：

圖二

```
$FFCC.FFFF

FFCC- BC B2 BE ED              <2>m
FFD0- EF C4 EC A9 BB A0 9B 06  oDl); ..
FFD8- 95 07 02 05 EA 00 EB 93  ....j.k.
FFE0- A7 C6 99 B2 C1 BE AC 35  'F.2A>,5
FFE8- 8C AC 96 AF FC FE 2B 1F  .,./|~+.
FFF0- 83 7F 5D C6 B5 AC 17 17   ] F5,..
FFF8- F5 03 FB 03 62 FA 40 FA  u.{.b z@z
```

程式四

```
FCF4-   20 3A FF    JSR   $FF3A
FCF7-   AD 61 C0    LDA   $C061
FCFA-   10 03       BPL   $FCFF
FCFC-   4C A6 FA    JMP   $FAA6
FCFF-   AD 62 C0    LDA   $C062
FD02-   10 03       BPL   $FD07
FD04-   4C 69 FF    JMP   $FF69
FD07-   4C 85 FA    JMP   $FA85
FD0A-   EA          NOP
FD0B-   EA          NOP
```

程式五

```
$FBADL

FBAD-   C9 CC       CMP   #$CC
FBAF-   D0 EA       BNE   $FB9B
FBB1-   A4 24       LDY   $24
FBB3-   B1 28       LDA   ($28),Y
FBB5-   9D 00 02    STA   $0200,X
FBB8-   E8          INX
FBB9-   20 F4 FB    JSR   $FBF4
FBBC-   A4 24       LDY   $24
FBBE-   D0 F3       BNE   $FBB3
FBC0-   60          RTS
```

圖三

```
$2000<D000.FFFFV

D708-28 (21)
FA82-4C (20)
FA83-F4 (3A)
FA84-FC (FF)
FB0A-F0 (D0)
FB0B-F0 (D0)
FB0C-EC (CC)
FB0D-E5 (C5)
FB0E-AF (A0)
FB0F-AF (DD)
FB10-AB (DB)
FB69-0F (0E)
FBAF-D0 (F0)
FBB0-EA (E6)
FBB1-A4 (D0)
FBB2-24 (E8)
FBB3-B1 (EA)
FBB4-28 (EA)
FBB5-9D (EA)
FBB6-00 (EA)
FBB7-02 (EA)
FBB8-E8 (EA)
FBB9-20 (EA)
FBBA-F4 (EA)
FBBB-FB (EA)
FBBC-A4 (EA)
FBBD-24 (EA)
FBBE-D0 (EA)
FBBF-F3 (EA)
FBC0-60 (EA)
FCC9-A5 (A0)
FCCA-3C (4B)
FCCB-A6 (20)
FCCC-40 (DB)
FCCD-86 (FC)
FCCE-3C (D0)
FCCF-85 (F9)
FCD0-40 (69)
FCD1-A5 (FE)
FCD2-3D (B0)
FCD3-A6 (F5)
FCD4-41 (A0)
FCD5-86 (21)
FCD6-3D (20)
FCD7-85 (DB)
FCD8-41 (FC)
FCD9-A9 (C8)
FCDA-1F (C8)
FCDB-85 (88)
FCDC-24 (D0)
FCDD-4C (FD)
FCDE-D4 (90)
FCDF-FD (05)
FCE0-B1 (A0)
FCE1-3C (32)
FCE2-09 (88)
FCE3-80 (D0)
FCE4-C9 (FD)
FCE5-A0 (AC)
FCE6-A9 (20)
FCE7-AE (C0)

FCE8-90 (A0)
FCE9-02 (2C)
FCEA-B1 (CA)
FCEB-3C (60)
FCEC-20 (A2)
FCED-ED (08)
FCEE-FD (48)
FCEF-4C (20)
FCF0-BA (FA)
FCF2-EA (68)
FCF3-EA (2A)
FCF4-20 (A0)
FCF6-FF (CA)
FCF7-AD (D0)
FCF8-61 (F5)
FCF9-C0 (60)
FCFA-10 (20)
FCFB-03 (FD)
FCFC-4C (FC)
FCFD-A6 (88)
FCFE-FA (AD)
FCFF-AD (60)
FD00-62 (C0)
FD01-C0 (45)
FD02-10 (2F)
FD03-03 (10)
FD04-4C (F8)
FD05-69 (45)
FD06-FF (2F)
FD07-4C (85)
FD08-85 (2F)
FD09-FA (C0)
FD0A-EA (80)
FD0B-EA (60)
FD83-FF (DF)
FDA5-85 (09)
FDA6-40 (07)
FDA7-09 (85)
FDA8-7F (3E)
FDA9-85 (A5)
FDAA-3E (3D)
FDAB-A5 (85)
FDAC-3D (3F)
FDAD-85 (A5)
FDAE-3F (3C)
FDAF-85 (29)
FDB0-41 (07)
FDB1-EA (D0)
FDB2-EA (03)
FDC3-B0 (90)
FDC4-06 (E8)
FDC5-A5 (60)
FDC6-3C (4A)
FDC7-29 (90)
FDC8-07 (EA)
FDC9-D0 (4A)
FDCA-EB (4A)
FDCB-4C (A5)
FDCC-C9 (3E)
FDCD-FC (90)
FDCE-A5 (02)

FDCF-3C (49)
FDD0-29 (FF)
FDD1-07 (65)
FDD2-F0 (3C)
FDD3-DF (48)
FDD4-20 (A9)
FDD5-E0 (BD)
FDD6-FC (20)
FDD7-90 (ED)
FDD8-F5 (FD)
FDD9-60 (68)
FE0A-A8 (BB)
FE62-15 (14)
FEC2-4C (60)
FEC3-F8 (EA)
FEC4-03 (60)
FEC7-20 (EA)
FEC8-8E (EA)
FEC9-FD (EA)
FECA-18 (4C)
FECB-A5 (F8)
FECC-3E (03)
FECD-ED (A9)
FECE-F0 (40)
FECF-02 (20)
FED0-85 (C9)
FED1-3E (FC)
FED2-B0 (A0)
FED3-02 (27)
FED4-C6 (A2)
FED5-3F (00)
FED6-AC (41)
FED7-F0 (3C)
FED8-02 (48)
FED9-88 (A1)
FEDA-B9 (3C)
FEDB-F1 (20)
FEDC-02 (ED)
FEDD-D1 (FE)
FEDE-3C (20)
FEDF-D0 (BA)
FEE0-0F (FC)
FEE1-88 (A0)
FEE2-10 (1D)
FEE3-F6 (68)
FEE4-A4 (90)
FEE5-3D (EE)
FEE6-A6 (A0)
FEE7-3C (22)
FEE9-40 (ED)
FEEA-F9 (FE)
FEEB-A9 (F0)
FEEC-A0 (4D)
FEED-20 (A2)
FEEE-ED (10)
FEEF-FD (0A)
FEF1-BA (D6)
FEF3-90 (D0)
FEF4-E1 (FA)
FEFD-50 (20)
FEFE-06 (FA)

FEFF-A9 (FC)
FF00-A2 (A9)
FF01-A2 (16)
FF02-FF (20)
FF03-D0 (C9)
FF04-04 (FC)
FF05-A9 (85)
FF06-A7 (2E)
FF07-A2 (20)
FF08-7F (FA)
FF09-85 (FC)
FF0A-2F (A0)
FF0B-86 (24)
FF0C-2E (20)
FF0D-A6 (FD)
FF0E-34 (FC)
FF0F-BD (B0)
FF10-00 (F9)
FF11-02 (20)
FF12-C9 (FD)
FF13-BD (FC)
FF14-F0 (A0)
FF15-4F (3B)
FF16-C5 (20)
FF17-2F (EC)
FF18-F0 (FC)
FF19-08 (81)
FF1A-25 (3C)
FF1B-2E (45)
FF1C-20 (2E)
FF1D-0F (85)
FF1E-FE (2E)
FF1F-E8 (20)
FF20-D0 (BA)
FF21-ED (FC)
FF22-E8 (A0)
FF23-BD (35)
FF24-00 (90)
FF25-02 (F0)
FF26-C5 (20)
FF27-2F (EC)
FF28-F0 (FC)
FF29-F0 (C5)
FF2A-86 (2E)
FF2B-34 (F0)
FF2C-60 (0D)
FF6A-A4 (AA)
FFCF-ED (B2)
FFD2-EC (B2)
FFD5-A0 (A6)
FFD6-9B (A4)
FFDC-EA (F0)
FFE4-C1 (C9)
FFE6-AC (C1)
FFE9-AC (C4)
FFEC-FC (17)
FFED-FE (17)
FFF3-C6 (CC)
FFF5-AC (FC)
```

*C081 C081 D000 <D000.FFFFM

*C083

然後直接在記憶體中修改，改完後以下列命令：

*BSAVE BASIC,A$D000,L$3000

存回磁片，如此你便擁有一個全新的BASIC 及監督程式了。不過要注意的是，除非將它燒在ROM中，否則由於Reset時會將16K卡關掉，所以Re-set 多出來那兩個功能將無法使用。最後附上一個BASIC 程式，它會在磁片上建立一個T檔，只要EXEC這個檔案，便會自動打開16K卡，載入BA-SIC ，將ROM 關掉使用16K卡。若讀者有更好的建議，或使用上有什麼問題，歡迎來信指教。

```
10 D$=CHR$(4)
20 PRINT D$"OPEN RUN BASIC "
30 PRINT D$" WRITE RUN BASIC "
40 PRINT " CALL-151"
50 PRINT " C081"
60 PRINT " C081"
70 PRINT " BLOAD BASIC,A$D000"
80 PRINT " C083"
90 PRINT " FB60G"
100 PRINT D$" CLOSE RUN BASIC "
```

/徐政棠

佳作 飛龍拳密學薪傳

約在二月中旬左右，我託老編買了一卷「飛龍拳」的卡匣，開始閉門苦修了起來。歷經三天不懈的奮鬥，終於玩出一點心得，通過了四大預賽，進入總決賽。誰知竟遇到一名難纏的老者，屢戰屢敗，被整得死去活來。但在我不屈不撓的奮戰下，總算勉强打敗老者，正沾沾自喜之際，卻又冒出一個更厲害的傢伙！三兩下就清潔溜溜（是我被清潔溜溜，別搞錯了！），眞是把我氣得七葷八素。

再經數日的摸索，終於悟出飛龍拳的主要絕招，以及各人物的弱點。但不論我再怎麼努力，也無法與龍牙軍團的首領作正面接觸。更無奈的是我又是個衆所皆知的「日文盲」，對於遊戲中的敍述及對話皆一竅不通，也只有硬著頭皮先在這裡獻醜，把目前的進度向各位報告一下。

飛龍拳法共有六部，分別爲心、脚、拳、躍、剛和跳，除「心法」由少林住持傳給龍飛外，其餘五部秘笈皆流落在龍牙軍團之手。在這六部秘笈中，又以「心法」最爲重要，持有「心法」者可看出對方的致命弱點，也因此龍飛自然成爲最惹眼的人物。

然而這六部秘笈究竟各有什麼特殊用途呢？玆將其介紹如下（但此六部秘笈的功能只能在少林寺和比武大賽中才能發揮作用，切記！）

(1)心：

飛龍拳法的總綱。有了它，龍飛可看出敵人身上的弱點而予以强烈打擊。

⑵脚：

可使龍飛踢脚的威力加大。

⑶拳：

可使龍飛揮拳的威力大爲提昇。

⑷躍：

龍飛在比武大會中與對手過招時，若成功地擊中對方，則KO(攻擊力）點數會上昇數格；反之，若被對方擊中時，則KO 點數會降低。只要KO點數一到達滿點，龍飛可獲二次的機會使用頗具威力的飛龍拳攻擊對手。一旦使用兩次飛龍拳後，攻擊力會自動下降。但如果你已拿到「躍」這本秘笈，再配合攻擊力滿點的情況，可獲連續三次使用飛龍拳的機會，此時若踢中敵人，攻擊力也不會下降，意卽你可不斷使用飛龍拳(瞧!滿場的飛龍拳！)；若使用時機不對（這點要靠各位自己去體會，我也說不準），或是三次都没踢中敵人，那攻擊力還是會自動降低的。

⑸剛：

拿到後，龍飛全身會從綠色變成紅色。這樣一來，龍飛被敵人擊中後，體力的損失較少。

⑹跳：

取得這部秘笈之後，龍飛在使用飛龍拳攻敵時，全身會發出五彩的光芒。一旦踢中敵人，則敵人會受到嚴重的傷害，這是飛龍拳法中最厲害的必殺術。

以上是六部秘笈的功用，現在我們來看看遊戲的操作方法。

遊戲共分爲兩部分，一在道路上的打鬥，一在比武大會的過招。一開始時，龍飛站在道路上，正準備前往少林寺學藝並參加考驗，此時的控制方法較爲簡單：十字鍵的上下左右分別代表跳、蹲、向左和向右，(START) 鈕爲暫停，Ⓐ鈕以脚踢擊，Ⓑ鈕則揮拳出招。

在通路上你會碰到一大票龍牙軍團的爪牙，只要稍加攻擊，他們就會一個個不支倒地。在你擊倒五、六人之後，畫面會立刻變得日月無光，接著出現一個功力較高的敵人。此時你必須擊中他七次，才能打敗他。隨後畫面上會出現一個「力」的記號，拿取之後，螢幕上方會出現一個拳頭的標誌，這表示龍飛揮拳的力量提昇了不少，如今只要打四拳，就可以打敗那些功力較高的敵手了。請繼續重覆這個步驟，以提昇龍飛其他方面的能力，這些能力包括：

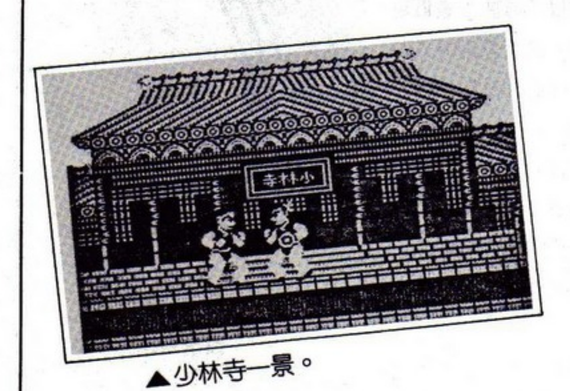
①拳：攻擊力量加大。

②靴：跳躍能力加强。

③內力：揮拳時會有一股內力射向敵人。

④內力二連發：同上，但可發出二股內力。

⑤鑰匙：開啓龍門。



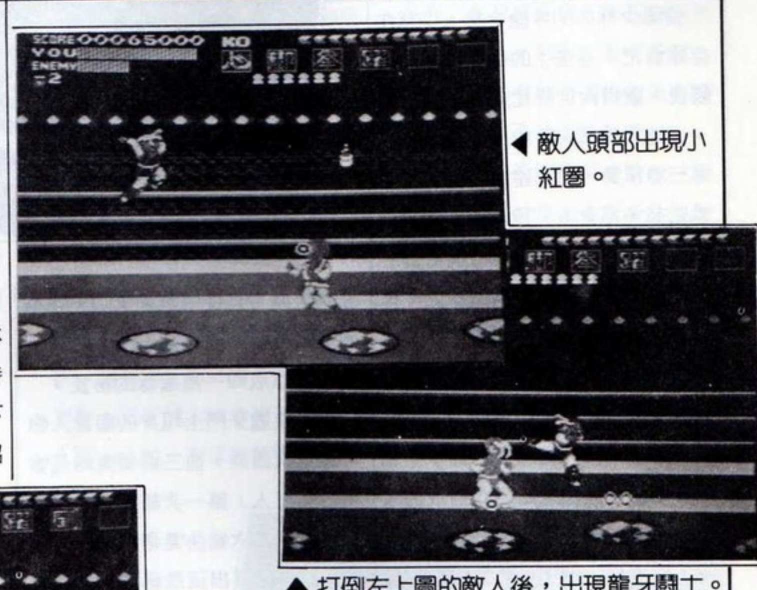
▲少林寺一景。



▲少林寺的師父教你如何使用招式。

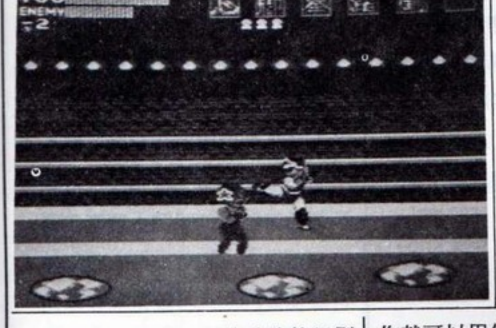
在道路的階段中，你的主要目的就是拿到五個「力」開啓龍門。如果沒有拿到鑰匙，或錯過龍門，就必須一直繞著道路行走，直到進入龍門爲止。沿途上你會看到一尊尊石像，別忘了去打打看，有時可能會出現有用的物品，尤其是補充生命的藥水，可千萬別忘了拿。

開啓龍門之後，龍飛已身在少林寺內，此時你的師父會教你比武時各招式的用法，你只要依照螢幕下方的指示，就可明瞭如何使用各招



◀敵人頭部出現小紅圈。

▲打倒左上圖的敵人後，出現龍牙鬪士。



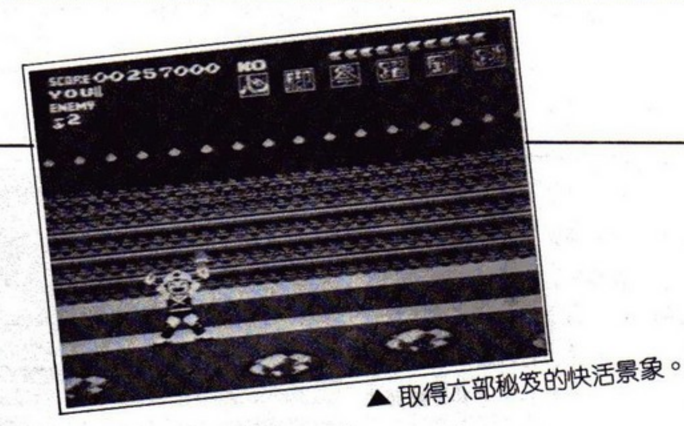
◀出現星號，快奮力一擊。

式了。在此略述一下比武時的規則，以供各位參考。

比武大會開始之後，你可以看到一個小紅圈輪流出現在二人身上（龍飛和對手），這個小紅圈就是你所能攻擊對方，或是對手所能攻擊你的弱點。例如，在你頭上若出現了一個紅圈，表示對方一定會攻擊你的頭部，此時你必須趕緊把十字鍵向上按，讓龍飛用手擋開對方的攻擊，要不然就乾脆跳開；反之，如果對方的頭上出現了紅圈，那麼你就可以用任何能攻擊頭部的招式出擊，但別忘了，對手也會加以防守。萬一雙方都沒有出現紅圈時，那你得特別留神，最好能立刻退開，因爲這表示對手要使用他的拿手絕招來對付你。事實上，除了少林寺的師父和幾位同門師兄之外，每一個能在比武大會中立足的高手，都有他一些拿手的必殺絕招，你得小心應付才行。

除了前文所提及的小紅圈外，尙有藍圈及星號兩種標記。若你擊中藍圈，敵人會受到比紅圈更重的傷害；若你打中星號，敵人就會立刻倒地不起，意即你所使用的是一擊必殺術！要好好的把握機會，才不會白費體力。

在「精訊電腦」第六期中曾列述了一般招式與絕招的按法與功效，玩家可自行參閱。唯一要補充的是「氣功」的部分：它的按法採十字鍵向上加Ⓑ鍵同時按，但攻擊力要到達滿點，攻擊記號也要在敵人身上時方可奏效，只能對付龍牙鬥士。



▲取得六部秘笈的快活景象。

通過少林寺的考驗之後，少林住持才會把「心法」的秘笈交給你，隨後，就得向世界比武大賽啓程了。要進入比武大賽前，你必須先通過三場預賽，在到達每一個預賽場地之前，都會有一段漫長的通道必須經過（如同進入少林寺前的那一段通路一樣）。在這段道路上，你必須打敗五位龍牙軍團的高手，取得開啓龍門的鑰匙，才能進入各個比賽中挑戰。

事實上，每一場預賽的對手中都有一名由龍牙鬥士所幻化而成的敵手，但有的龍牙鬥士並不會輕易現身，唯有你掌握了他們的弱點加以攻擊後，才能把他給逼出來。龍牙鬥士一出現，全場的燈光會立刻熄滅，原因是龍牙鬥士會使用比武大賽所禁止使用的暗器。幸虧對付龍牙鬥士時可以使用飛龍氣功，要不然眞的很慘！打敗龍牙鬥士之後，你就可以取回一部遺落的秘笈。

至於使龍牙鬥士現身的關鍵人物，視場次而異，前三場預賽均是賽中的第三人；第一次總決賽中爲第二人；第二次總決賽則爲第一人。若你想自己玩出這些絕竅，那就別繼續看下去，自己動手吧！

⑴心篇：

打出少林寺之後就能擁有，而且永不消失。

⑵脚篇：

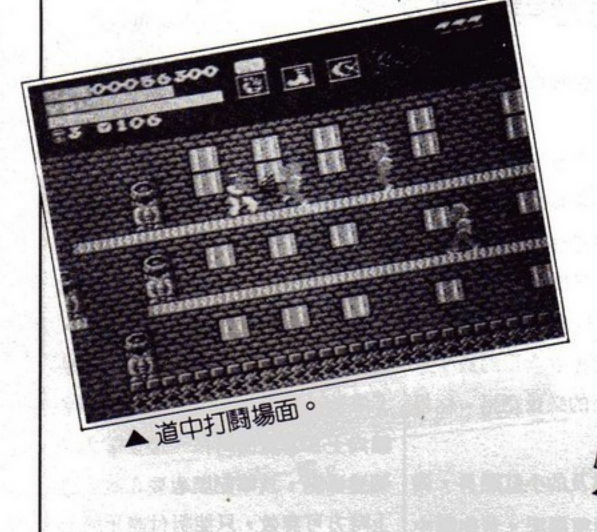
在第一次預賽中；打敗最後一位使用泰國拳的拳擊手之後，龍牙鬥士會立刻出現，打敗他，即可取得「脚法」的秘笈。

⑶拳篇：

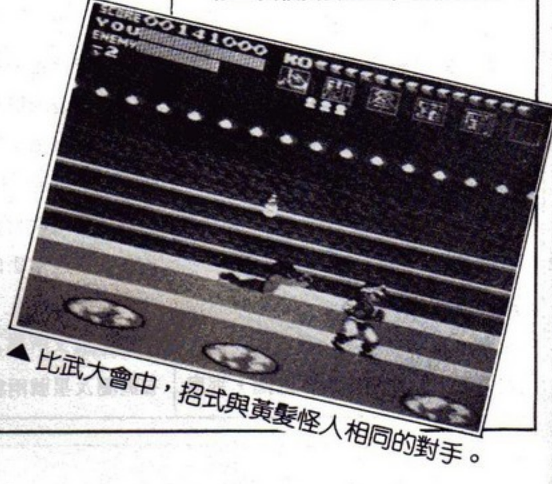
第二次預賽中，第三位身穿灰色功夫裝，臉上有傷痕的老人。你最好先使用翔蝶飛躲開他的攻擊，等他的頭部出現星號之後，再立刻反守爲攻，使用旋風脚踢打他的頭部，龍牙鬥士就會出現。運氣好時，還可以一次踢死老人和龍牙鬥士，可說是輕鬆無比。

⑷躍篇：

第三次預賽的第三位黃髮怪人，



▲道中打鬪場面。



▲比武大會中，招式與黃髮怪人相同的對手。

絕招多達三種！第一招，像超人一般四處飛翔；第二招，躍上繩索，再凌空下擊；第三招，過肩後摔。和他對陣時宜採近身戰，但最好別攻擊他，只要擋開他的攻擊就好。當他使用第三項絕招時，會先探出一腿跨在你肩上，然後把你壓成半跪姿式，此時應立刻左右按十字鍵，脫離他的掌握，隨後待他變成龍牙鬥士後，打敗他就可取回「躍」篇秘笈。

(5)剛篇：

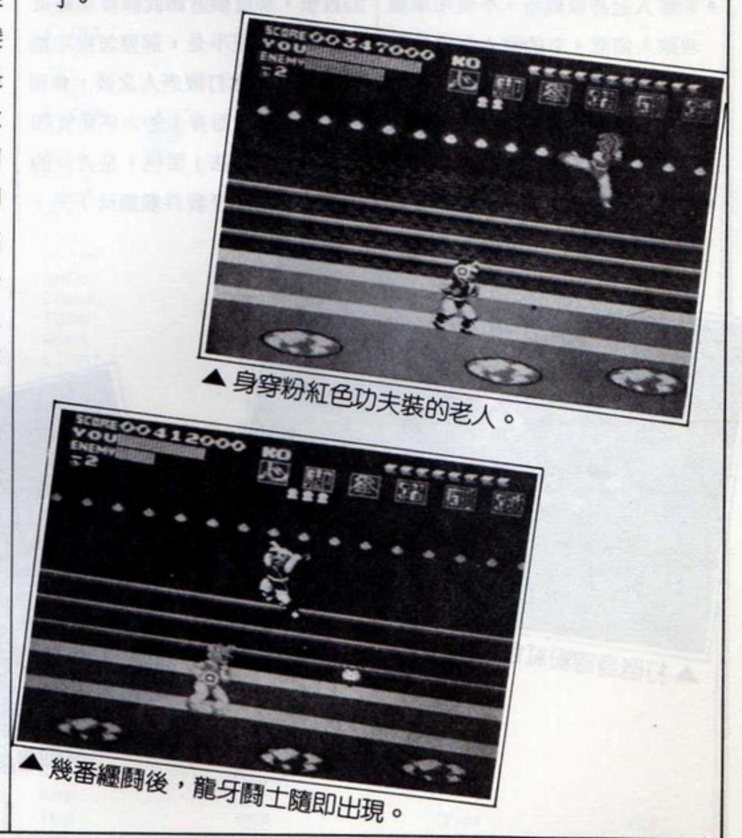
「剛」的取得方法比較麻煩。在第一次總決賽中的第二位是個髮色灰白的柔道高手，他的絕招是在空中滑踢，並可連續飛行四次！和他交手時最好站在場地的兩側，一旦他使用絕招，立刻用翔蝶飛閃避。切記勿使用旋風脚連續攻擊，否則攻擊力會昇不上去，最好是用一招旋風脚打中他之後，再賞他一脚（此時他的腰部會出現藍圈），接著溜之大吉。當他被你整得差不多時，再用一記飛龍拳送終（最後一擊一定要使用飛龍拳！）。隨後龍牙鬥士才會出現，由於你此時已有「躍」的秘笈，可以連打三道氣功，因此要打敗這個龍牙鬥士實在是易如反掌。

(6)跳篇：

「跳」是最後一部秘笈，很容易就可拿到，關鍵在第二次總決賽中第一位白髮巨人的身上。和這個傢伙交手時最好採取近身戰術，但你得小心擋開他的攻擊。當他雙拳搥攻你的頭部時，立刻擋住他的攻勢，然後同時按下十字鍵的下方和Ⓑ鈕——投風過肩摔！他被摔到你背後之後，會不死心的再度打你的頭部，這次再把他摔回原位。此時他的脚上會出現一個藍圈，你必須立刻用掃腿攻擊，龍牙鬥士才會出現。取得「跳」之後，六部秘笈就全到手了。

取得六部秘笈之後，若再打不死最後一位老人，那就該反省苦練一番了！不過筆者以下列出的重要絕竅，各位玩家不妨參考參考：

- 龍牙鬥士在投出暗器之前，一定會先向後跳一步，你可藉此得知他的攻勢，再適時地避他的攻擊。
- 龍牙鬥士投出的暗器有上下二路，你可以用翔蝶飛跳過暗器；或讓龍飛蹲下，閃避上方射來的暗



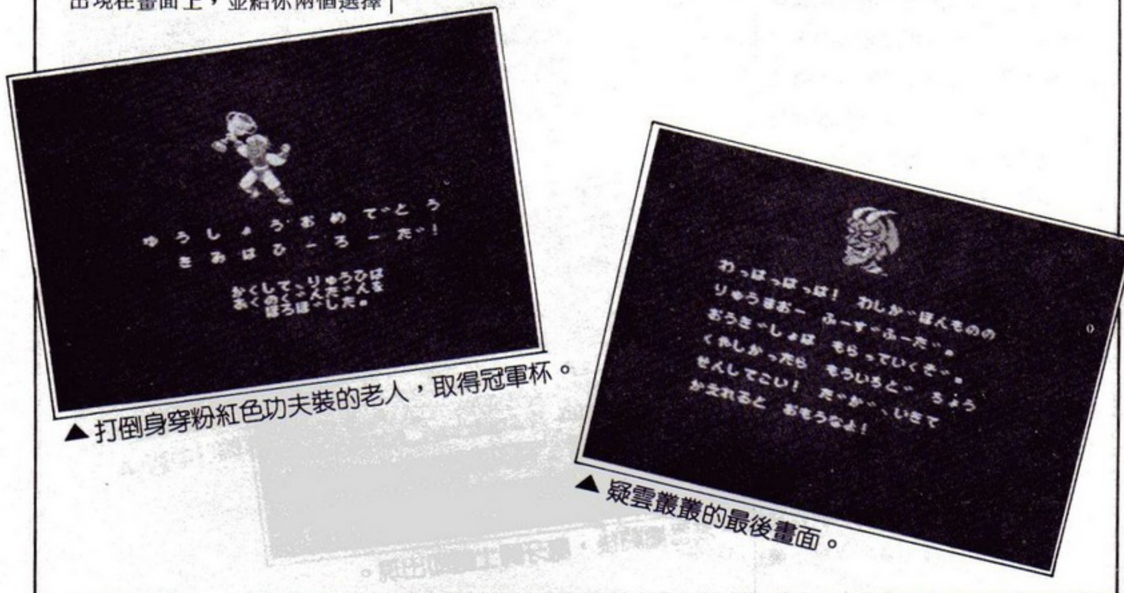
▲身穿粉紅色功夫裝的老人。

▲幾番纏鬥後，龍牙鬪士隨即出現。

器，或以旋風脚避開下方射來的暗器。

- 若你和敵人的距離剛好，旋風脚幾乎可以百踢百中。但使用時仍得小心一點。
- 在比武的同時，常常會看到一瓶藥水在衆人的呼聲中跳過你的頭上，最好能用翔蝶飛跳起來接住瓶子，接住了螢幕上方會多出一個瓶子的標誌。在緊急的情況下，你可以按（SELECT）鈕用身上的藥瓶以恢復體力。
- 和敵人近身做戰時，不要用拳頭攻敵人頭部。有的敵人也會使用過肩摔的招式，小心爲妙！
- 使用飛龍拳時要抓對時機，否則很容易被敵人逃開。
- 在你戰敗身亡之後，你的師父會出現在畫面上，並給你兩個選擇。第一，繼續遊戲；第二，記錄密碼。前者，關機以後便可繼續遊戲。若選擇後者，筆者建議你在看到密碼之後按下（RESET）鍵不放，如此一來，畫面就會靜止不動。把四個密碼記下之後，下次開機時選擇第三個選擇項輸入四個密碼（如くかいと），即可繼續遊戲。

以上就是我玩到目前的進度，但不知道是否已經玩完了。若那位穿粉紅色功夫裝的老人就是龍牙軍團的首領，那這個遊戲就該算是結束了才對。如果不是，那要怎麼才能玩完呢？在你打敗老人之後，會得到一座獎杯，而身上的六部秘笈卻又只剩下「心法」而已，是否我的過程有所錯誤？我再繼續玩下去，可以找到四枚龍珠以及一個 TEL 的標記（但却拿不到！）這又代表了什麼？若繼續遊戲，又重拿六部秘笈，打贏比武大賽，遊戲竟自動結束了！到底我遺漏了什麼？希望各位高手能夠指點迷津，告訴我正確的程序。



▲打倒身穿粉紅色功夫裝的老人，取得冠軍杯。

▲疑雲叢叢的最後畫面。

向上帝借時間字彙集

從「精訊電腦」第三期，介紹了「向上帝借時間」這個偵探冒險遊戲至今，相隔已有數月，您是否已經偵破了這樁疑案呢？在此將本遊戲中的所有字彙列出，提供您作爲參考，相信對您解決本案必有相當大的幫助。

列表中每個字的右邊是它的同義字，電腦對它們的反應是完全相同的，若一列印不下則由下一列的第二個字開始印。整個字彙集前半部爲動詞，後半部爲名詞，中間夾雜了一些介系詞等等，共有五百多字。

祝您早日偵破懸案，可別忘了將心得發表，與大家共同分享。





ENTER	GO	WALK	RUN
GET	TAKE	GRAB	
DROP			
LOOK	EXAMINE	SCAN	
ARREST	ABDUCT	ACCUSE	
TELL			
SHOW			
TALK	SPEAK		
SEARCH	FRISK		
KILL	FIGHT	HURT	SLAY
	ATTACK	MURDER	
FOLLOW	CHASE		
CUT	HACK	SLICE	CHOP
OPEN			
CLOSE	SHUT		
GIVE	OFFER		
DIG			
PUSH	PRESS	DEPRESS	
CLIMB			
PULL	YANK		
MOVE			
UNLOCK			
LOCK	BOLT	LATCH	
SAY			
BUY	PURCHASE		
DRINK	TASTE		
SHOOT	FIRE		
CRAWL	SLITHER		
TURN	TWIST		
WEAR			
LIGHT	BURN	TORCH	SMOKE
LISTEN			
THROW	HURL		
SWIM	WADE		
BLUFF			
BREAK	SMASH		
HIDE			
HELP	HINT		
I	INV	INVENTORY	
SAVE			
LOAD	RESTORE		
QUICKLOAD			
QUICKSAVE			
QUIT			
WATCH	OBSERVE		
JUMP			
STRIP	DISROBE	UNWEAR	
UNTIE			
RAID			
SWING			
STEAL	FILCH		
PAY			
YES	YEA	YEAH	YEP

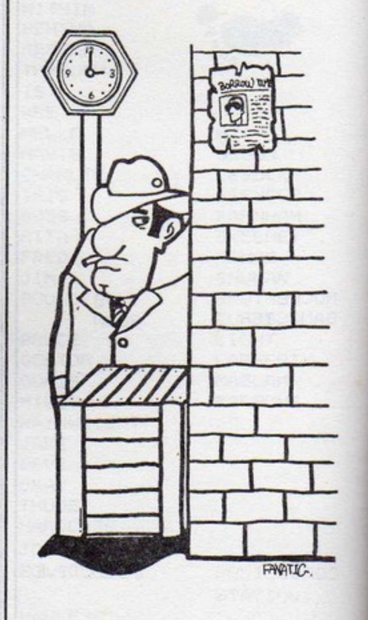
NO	NOPE	NAY	NAH
READ			
REMOVE			
HIT	PUNCH	KICK	
RUB			
POINT	AIM		
DRAW			
DUCK			
EAT	BITE	MUNCH	GOBBLE
FEED			
TRY			
CROSS			
SLIDE			
SLEEP	REST	NAP	
INSERT			
FLY			
FLUSH			
YELL	SHOUT	SCREAM	
FUCK	SCREW	SHIT	CUNT
	DAMN		
THANKS			
WAIT			
WRAP			
STAND			
ROB			
MAKE			
BURGER			
EXIT	LEAVE	DEPART	
RAISE	HOIST	LIFT	
CATCH			
LOWER			
USE	WORK		
SHAKE			
WASH	SCRUB	CLEAN	
PISS	PEE		
SIT	RECLINE		
KNOCK			
RING	DING		
KISS			
SMELL	SNIFF	WHIFF	
BLOW	HUFF	EXHALE	
SCARE	DISTURB		
WAVE			
PET			
ANSWER			
PICK			
STATUS			
TINPLAYER			
HIYO			
EMPTY	DUMP	POUR	
PUT			
STOP	END		
HOLSTER			
FREE	RESCUE	UNGAG	
SET	TURN		
BANDAGE			
APPLY			
ORDER			
PHONE	CALL		
DIAL			
TYPE			
HAIL			
WAKE			

STRIKE	
MOW	
NORTH	N
SOUTH	S
EAST	E
WEST	W
ALL	EVERYTHING
DOWN	D
UP	U
OUT	
ACROSS	
TO	
AT	
OFF	
FROM	
ON	ONTO
WITH	
IN	INSIDE
OVER	
UNDER	
USING	
WITHIN	
BEHIND	
AROUND	
THROUGH	
IS	
ARE	
HELLO	HI
MAVIS	BROWN
CHARLIE	LEBOCK
IRIS	SPENCER
BOSS	FARNHAM
RITA	SWEENEY
FRED	MONGO
JIM	SHUMAN
BOUNCER	BRUISER
	GUARD
BRUCE	LIGHT
DOCTOR	LAFFERTY
DORIS	MAGLAM
MILLY	PARSONS
WAINWRIGHT	
JAKE	
DAVE	
GRAY	
THUGS	
HARDCASE	
JONES	
POLICEMEN	POLICE STATION
HAWKEYE	
NURSE	
GUN	REVOLVER
MATCHES	PACK
WALLET	
KEY	
CHECK	PERSONAL
SHARD	GLASS
PAPER	SCRAP
CANDLE	
ID	
PERMIT	

F	FORWARD
B	BACKWARD
R	RIGHT
L	LEFT
INTO	
ROCCO	THUG
GANGSTER	GOON
COPS	DETECTIVES
PISTOL	HANDGUN
MATCHBOOK	MATCH

CANDLESTICK	SILVER		
TUBE	SALVE	WHITE	
RECEIPT			
BOOK	NOVEL		
STUB	CLAIM	BOOKMARK	
GLOVES	PAIR		
CANS	CAN	PLASTIC	WASTE
	TRASH	GARBAGE	EMPTY
	THREE		
REPORT			
POEM			
SHOVEL			
SUITCASE	MONEY	PLAID	
FOLDER	MANILLA		
BANDAGES	ROLL	BANDAIDS	
BONE			
MAN			
MEN			
WOMAN	LADY	GIRL	
DESK			
PHONE	TELEPHONE	RECEIVER	
ROOM			
TYPEWRITER			
STACK	WORK		
OPEN			
TABLE	TABLES	CARD	
DOOR	DOORWAY	CURTAIN	
HOUSE	HOME		
DRAWER			
SOFA	COUCH	CHAIR	
WINDOW			
OLD			
TWINE	ROPE		
CABINET	FILING		
CASES	FILES		
NOTEPAD	NOTE	PAD	BULLETIN
HALL	HALLWAY		
WIRE	CABLE	POWER	
FIREPLACE			
SHADES	BLINDS		
TINPLAYER			
SELF	MYSELF	ME	
HIYO			
PEOPLE	CROWD		
STOOL	SEAT	ARMCHAIR	
GAME			
TELEPHONE	PHONE		
NEWSSTAND	STAND		
MAGAZINES	NEWSPAPERS		
TREES	SHRUBS		
STREET	ROAD	INTERSECTION	CORNER
CALL			
PLATES	NAMEPLATE	LICENSE	
RECIEPT			
COFFEE			
NOISE			
EVIDENCE			
HATRACK			
COASTER			
LEDGER			
STAIRS	UPSTAIRS		
BOOTH			

DOG	GERMAN	SHEPARD	KAISER
	BILLY		
DOGS	DOBERMAN	PINCHERS	
OFFICE			
APARTMENT	BUILDING		
CAR	AUTOMOBILE		
SHADOW			
HOTEL	DIXIE	ARMS	
BAR	DUBLIN	ROSE	COUNTER
DOCUMENT	TYPING		
ALLEY			
PIDGEON	BIRD		
ASHTRAY			
PICTURE	PAINTING		
BOLT	LOCK	PADLOCK	
BLOTTER			
WASHER			
HOTDOG			
HOT	DOG		
CART			
BARTENDER	WAITER	JERRY	
SCOTCH	DRINK	BOOZE	HOOTCH
PASSWORD			
PORCH			
FLOOR			
LAVENDER	SHAMROCK		
BOTTLES			
BLUFF	BLUFFING		
AWAY			
INDENTATIONS			
SHACK	SHED		
GAG			
DESOTO			
LASALLE			
OLDSMOBILE			
CARS	AUTOS	AUTOMOBILES	
TRUNK	BACK		
BOX	COMPARTMENT	WOODEN	ICE
	CHEST	REFRIGERATOR	
TIP			
STOVE	OVEN	GAS	
BOXES			
WALLS	WALL		
STATUE			
COMBINATION			
BOOKSHELVES	BOOKSHELF		
BOOKS			
DIPLOMAS			
HANDS	HAND		
SHIT			
BURN			
COOLER	WATERCOOLER		
WATER			
LAWNMOWER			
SHOES	FEET		
SIGN			
CAB	TAXI	TAXICAB	
MAILBOX			
KITCHEN			
WAGON			







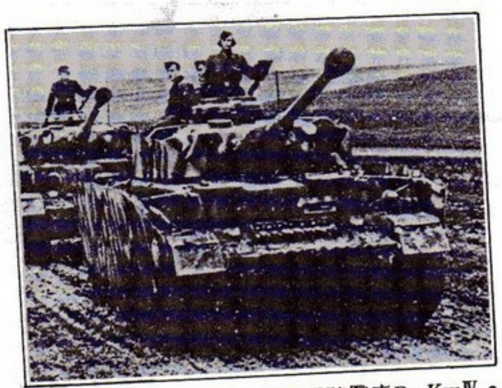
戰火實況錄



現在時間是一九四三年二月。記者路克跟隨歐洲戰地採訪小組，冒著生命危險深入歐陸各地，爲各位讀者拍攝到第二次世界大戰，「戰火線下」的美、蘇、德三國軍隊在戰場上的各類活動的眞實照片。同時我們還特地爲各位訪問到第三帝國的維得將軍（General Vader），爲大家介紹他心愛的戰爭遊戲——戰火線下（Under Fire）。

首先我們來看看這些在「戰火線下」的眞實照片。





①這是德國裝甲師團的骨幹Ⅳ號戰車PzKwⅣ。使用 75mm炮。



②這也是四號戰車，它是德國大戰期間從未中斷生產的中型戰車 。



③HUMMEL 大黃蜂式自走炮，使用四號戰車底盤，150mm 口徑榴彈炮，破壞力强。

④PANTHER Ⅴ號戰車，又名豹式戰車，可算是德國在二次大戰期間最優秀的戰車，躋身同期世界傑出戰車之林。有强大的防護力與火力，75mm高速砲可在一公里外擊穿傾斜30度的 120 mm 鋼板。



⑤ JAGDPANTHERⅤ獵豹式驅逐戰車。裝有 88mm反戰車砲，是相當優異的反戰車武器，曾造成盟軍極大的傷亡。



⑥半履帶車 SPW/251，裝有中型機槍，可做偵察車用。



⑨德軍特有的 PANZERFAUST 反坦克砲，重點在於將前方的椎形物射出，是對付戰車的利器。



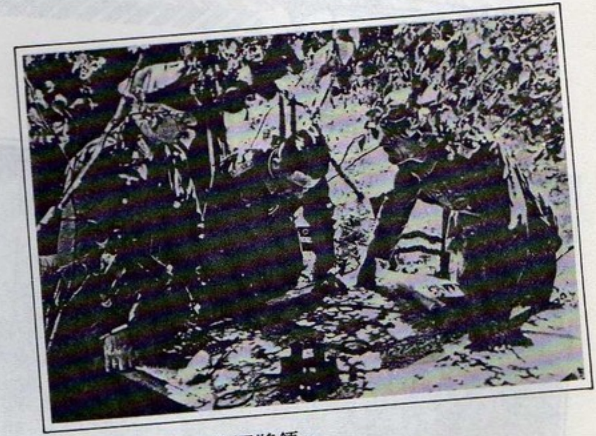
⑦德軍所使用的 BAZOOKA 火箭砲。



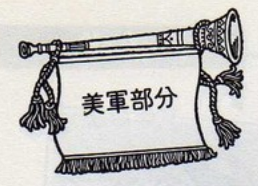
⑩MG-34 HEAVY MACHINE GUN 重機槍，人員殺傷力驚人。



⑧迫擊砲隊（MORTAR）正準備向美國陣地進行砲轟。



⑪研擬戰略中的德軍將領。



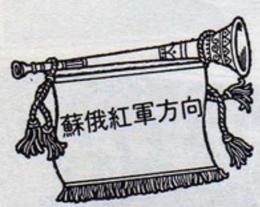


⑫ SHERMAN雪曼式中型戰車正從運輸艦上下船。從它笨拙樸實的外形，實在很難令人相信就是戰車史上非常傑出的戰車。使用 75 mm砲，是美國裝甲部隊的主力。

⑬M 7 式自走砲，這種綽號「牧師」的 105mm 自走榴彈砲車，車體上部像教堂中的講道台。英文說明書將之名爲M_4／SP，請留意。

⑭M 10戰車，配備 76 mm主砲，應屬於反戰車自走砲。



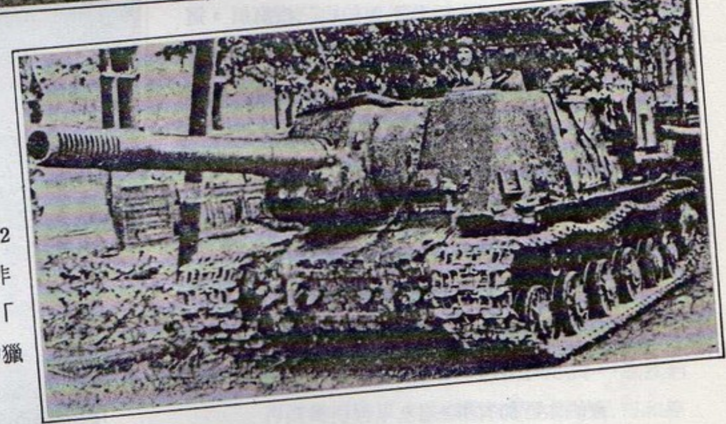




⑮在世界戰車史上的確很難找到比蘇俄 T－34戰車更具歷史衝擊力的例子。它是二次大戰期區出現的優異戰車之一，也是紅軍賴以倖存的主要利器，它曾締造擊敗德軍入侵的最後勝利。使用 76mm主砲，蘇俄共生產了五萬兩千輛，產量居世界之冠。



⑯KV/85,KV系列的戰車屬於重坦克。裝甲堅厚的KV 式戰車，曾嚴重打擊德軍號稱「無敵」的士氣，並成爲當時世界戰力最强的重戰車之一。圖片上的是KV－1戰車，KV/ 85即是此型的改良車種，採用85 mm口徑戰車砲，砲管長達4.38公尺！



⑰SU－152自走式榴彈砲車， 配備152 mm 口徑主砲，可怖！一旦被擊中，非死即傷。由於對付德軍的「虎式」、「豹式」戰車極爲有效，被稱爲「動物獵殺者」。

接著我們訪問到德國陸軍上將維得將軍，談談「戰火線下」這個一流的戰爭遊戲。由於下午五點維得將軍必須出席一個重要的軍事會議，因此這一次訪問只能請他爲我們大致說明一下戰火線下的結構。以下便是訪談內容的記錄：

路克：「請問維得將軍，你對戰火線下（ Under Fire ） 的評語如何？」

維得：「太棒了！從來沒有玩過這麼眞實的戰爭遊戲，它甚至令我忘記只是在玩一個模擬的戰爭遊戲罷了！有一次在進行防禦任務時，眼看手下的弟兄們守得一團糟，一時衝動竟然掛了一通電話破口大罵了一陣。後來才發現……，哈哈哈！它眞是空前的棒！」

路克：「有不少的玩家投書到精訊公司，說戰火線下太難了，玩不出趣味來。關於這一點，請您談談您的意見。」

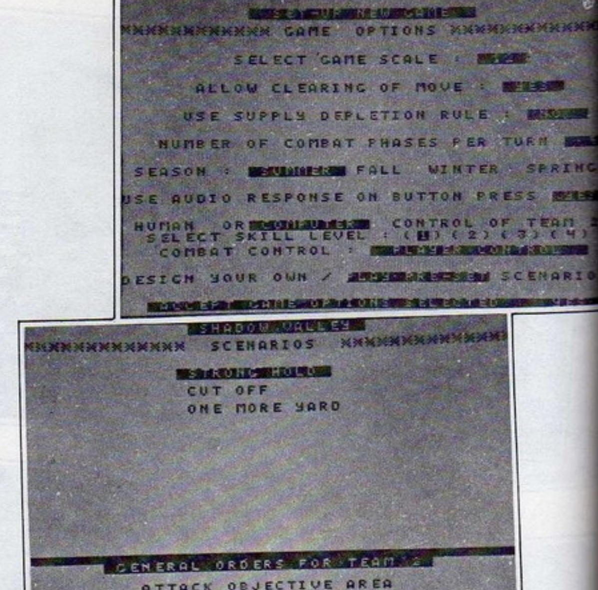
維得：「難？不會吧！我想他們可能沒有把說明書研究清楚。我曾經看過英文的說明書，大大的兩本，不但字密密麻麻，而且寫的又臭又長。精訊的中文說明書寫得還不壞，多看幾

次應該就沒有問題了。初玩時最好一面看書一面操作，會比較容易瞭解。戰火線下的確是複雜了些，不過將軍我就是喜歡這種複雜的遊戲，因為內容詳盡寫實的遊戲才能令人有置身其中之感。」

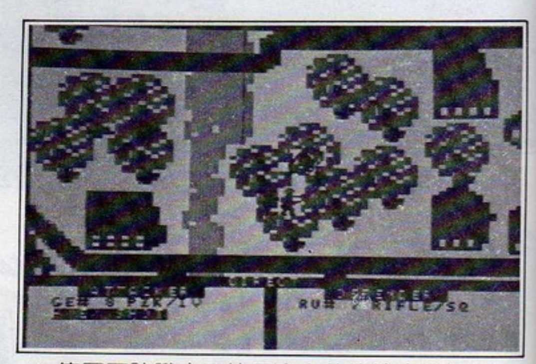
「對了！搖桿是玩戰火線下必備的裝置，而且必須有良好的歸零性能，否則一進入第一項 SET-UP 選擇就會卡死在那裏，任你怎麼按鈕都沒有用。你若是新手，在遊戲之初做狀態設定時，千萬不要給自己找麻煩。這裏共有十項選擇，新手按以下順序做設定，便能很快進入作戰，而且一切狀況都比較容易、有利。它們依序為：12、YES、NO、6、SUMMER、YES、COMPUTER、1、PLAYER CONTROL、PLAY PRE-SET。中文說明書上第10頁的 COMBAT CONTROL（戰鬥的控制）請弄清楚。你若是初玩戰火線下，只想看看內容是怎麼回事，此項可選擇 COMPUTER CONTROL，那會使你更加省事。」

路克：「還有呢？」

維得：「說到要如何很快地進行眞正的戰鬥，電腦會接著問你使不使用軍備擴充磁片（PLAY WITH EXTEND CAPABILITY DISK?）因為目前我們還沒有這片磁片，只得回答 NO。隨後翻面，選擇國家和地圖。為了使兩軍遭遇作戰的機會增加，選擇 SHADOW VALLEY、STRONG HOLP；另外在設定一般命令時，一隊選 ATTACK OBJECTIVE AREA，另一隊選 SEARCH AND DESTROY。再過來要審查部隊，為了能即刻進行作戰，不要牽涉到複雜的部隊採買。我們一路審查 REVIEW NEXT UNIT，直到最後回答



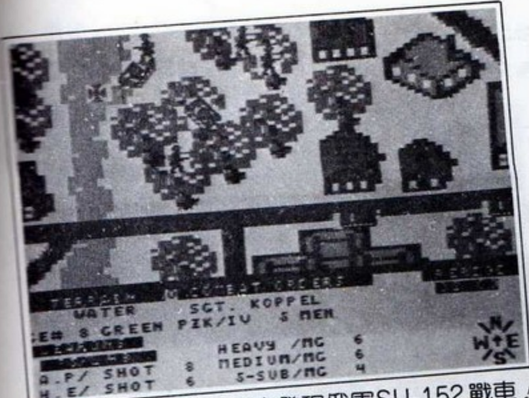
▲給初學者的選擇建議。



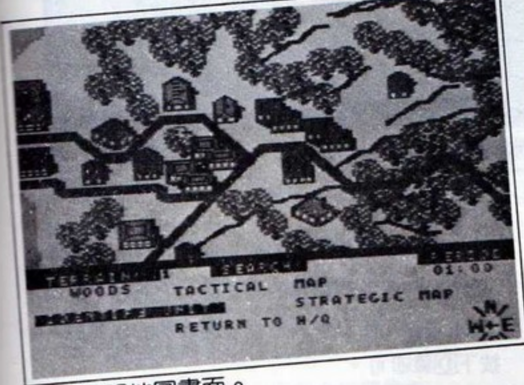
▲德軍四號戰車正使用車上的機槍向俄軍步兵掃射。

YES 結束審查的工作，進入作戰畫面。」

「進入作戰畫面後，可用 SEARCH 指令搜索自己的部隊位置，如果要更省事就直接選擇 PRE-SET DONE 佈署完畢，正式開戰。



▲「注意，十點鐘方向發現俄軍SU-152戰車！」

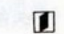


▲戰略地圖畫面。

由於最初我們選擇戰鬥次數是6，24÷6＝4，所以每一天的0點、4點、8點、12點、16點、20點都會有戰事發生，隨即進入COMBAT ORDER（作戰命令）。作戰命令執行完畢之後，螢幕中央出現EXECUTE ORDER字樣，按鈕，每個部隊就開始執行今天的行軍命令，直到下一回作戰時間來臨。在一天的開始，你必須給予每一支部隊當天的行軍路線或是其他命令。命令一經下達，部隊今天的行動便定案且無法更改，除非到了隔天才能再給予新的行軍命令。這些命令可能因爲和敵軍遭遇或其他因素而無法徹底執行。」

「大致上就是如此，更詳細的部分請參考戰火線下的說明書。好好地把它弄清楚，希望你也能成爲一名很好的指揮官，就像我一樣，哈哈哈！」

「我得去開會了。」

路克：「今天很高興訪問到維得將軍，下一次我們再請維得將軍來談談他玩戰火線的心得和經驗。再見！」





◀ 這位士兵正看著他身後的戰車，這輛戰車的型號是什麼呢？四月卅一日前將你的答案寄到精訊電腦雜誌社，路克天行者收，我將抽出一位答對的幸運者，贈送他一份神秘的禮物。仔細看，是那一國的那一型戰車？

深海四十噚 FATHOMS 40

遊戲名稱：Fathoms 40

出版公司：Datasoft

• 故事

當第二次世界大戰快結束時，希特勒命令德國的兵工廠設計出一種戰鬥力極强的潛水艇—— XXI，潛入北大西洋，徘徊在英法兩國臨海附近，準備隨時突擊聯合國的油輪及貨運船。

爲此，美軍的輕驅逐艦與聯軍的護航艦不分日夜，在美英航線上保護這些船隻的安全。但，仍然躲不過XXI出其不意的襲擊。

• 任務

身爲一個德軍艦長的你，必須指揮你的XXI潛艇，潛入聯軍的航線，以魚雷攻擊他們。但因爲你的魚雷有數量上的限制，所以必須很準確地使用，才能徹底毀滅聯軍的船隻。當然，隨著你的成績異動，你的上司會酌情給你適當的階級作爲獎懲。以下就是你的階級：

PRIVATE——小兵

CORPORAL ——下士

SERGEANT ——中士

LIEUTENANT——中尉

CAPTAIN——艦長

ADMIRAL ——司令官

• 遊戲的操作

一　配備

1. 具有 APPLE Ⅱ 48 K 的主機皆可。

2. 一台磁碟機。

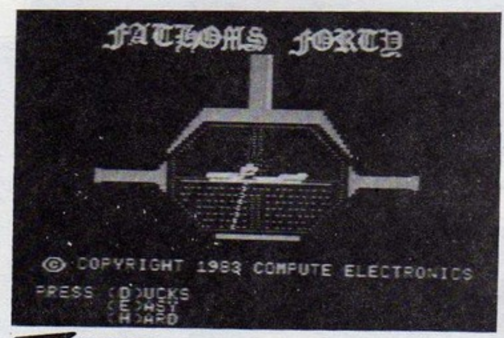
3. 搖桿一支（必備）。

4. 監視器（如有彩色更佳）。

5. "深海四十噚"磁片（一片一面）。

二、遊戲方式

將磁片載入電腦之後，等磁碟機停止轉動出現主畫面時，會有三種等級讓你選擇：



主畫面。

(D) UCKS ——

此等級是提供初玩者如何去操作 XXI。在這等級中你即使遇到聯軍的驅逐艦，它們也不會開火攻擊你，所以能滿足你發動攻擊的成就感。按下D鍵即可。

(E) ASY ——

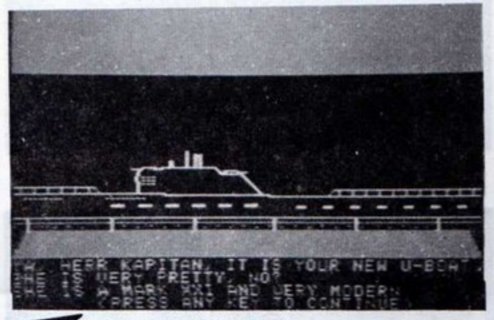
按下E鍵，就可進入此等級。而這個等級比 DUCKS 困難些，因爲聯軍會很客氣地向你發動小規模地「演習」。如果你因此而被聯軍擊敗（哎！可眞夠丟臉），奉勸你還是回到 DUCKS 再努力練習吧！

(H) ARD ——

先別急著按下H鍵，除非你已經成爲 EASY 等級的好手。

玩過戰魔的朋友都應了解，可憐的戰魔時而會被重重地包圍，任憑你高興的折磨它。但是在此，情況完全相反，只見聯軍全速地向你靠近，並且發射了幾枚小小的魚雷，沒多久只見螢幕反白，而你的

潛艇——沉下去了！這下子包準希特勒會氣得把你這位艦長降級為PRIVATE，關進蓋世太保的總部！



XXI為出航而做準備。

當你選好等級後，按下任何鍵，便可看見你的潛艇——XXI，而你的上司也會告訴你一些此行的任務。如果你想省略不看（因為你的上司交待的也是些廢話，不聽也罷！），在選好等級後接著按下Ⓢ鍵即可直接進入遊戲。

● 航行控制

N——啓動潛艇向前航行。

H——停止潛艇向前航行。

B——回到基地補充能源及修理潛艇。

←——控制方向舵，以逆時針選擇。

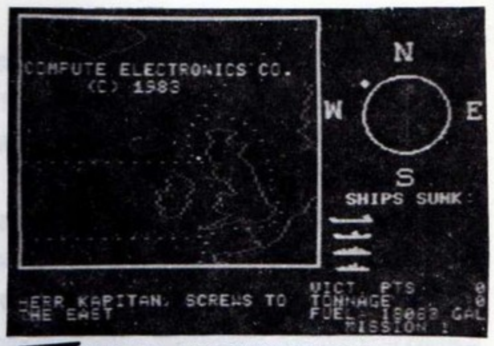
→——控制方向舵，以順時針選擇。

如下圖，中央為英國，在其邊由小點所構成的線條代表其航線。在英國的下方有一白點，代表著你的潛艇基地，同時你的XXI潛艇也在此待命。另外螢幕右上方為XXI潛艇的羅盤，其邊有一白點代表你航行的方向。你可以用←→來控制改變其航行的方向。而在羅盤下方顯示的是你所擊沉的各種船隻，由上而下分別是：

①TNKR——油船　（20點）

②FRTR——運貨船（8　點）

③DD——驅逐艦　（4　點）



「艦長，東方發現目標了！」

④DE——護航艦　（4　點）

其上各點數代表你所擊沉船隻的勝利點數（Victory Points），電腦將其記錄在第一欄中；而第二欄記錄船隻總噸數；第三欄是你目前的油量（它會隨著等級的不同而改變），如果你在遊戲進行中沒有回到基地補充燃料，油量殆盡時，便會"Game Over"；第四欄則是你執行任務的次數。

遊戲之初你必須先啟動XXI潛艇，按下N鍵，再以←→控制其方向舵，固定其航向。此時，如果你聽到"嘟嘟"的聲音，代表潛艇碰到了岩石而無法前進，這時你必須以←→鍵改變其方向。

另外地圖上的某一道航線會呈現紅色，代表目前聯軍的油輪或貨運船所行進的航線。你必須趕快駕著XXI潛艇向紅色航綫出發，在其航綫附近，就可獲得目標。而此時螢幕的左下方會出現"HERR KAPITAN SCREWS TO THE NORTH WEST"字樣，那是你的部下告訴你目標的方位，要你改變其方向，以便到達目的地。所以你得用←→鍵，依其追踪訊號找到目標。目標尋獲後，螢幕左下方會出現"ENEMY SIGHTED"！表示找到目標了。隨即磁碟機會載入戰鬥畫面。

• 戰鬥控制

S（消音航行）——XXI 以五海浬的速度向前航行，以躲避敵人的水中音波偵測器。

N（正常航行）——XXI 以九海浬的速度向前航行。

E（急速航行）——XXI 以十八海浬的速度向前航行。

H（停止航行）——XXI 馬上停止前進，等待你的命令。

D（潛水）——XXI 每次以二十五英呎的距離向下潛行，最深可潛至八百七十五英呎。

C（爬昇）——XXI 每次以二十五英呎的距離向上爬昇。

SPACE BAR ——停止潛水或爬昇。

P（潛望鏡）——使用潛望鏡追踪船隻的方向，以此鍵控制潛望鏡的上升或下降，但必須在二十五英呎之內使用。

U（啟動換氣裝置）——你總不能一輩子都窩在水底下吧！沒有氧氣，連活命都成問題了。這項功能必須在指標恰巧爲二十五英呎才可使用。

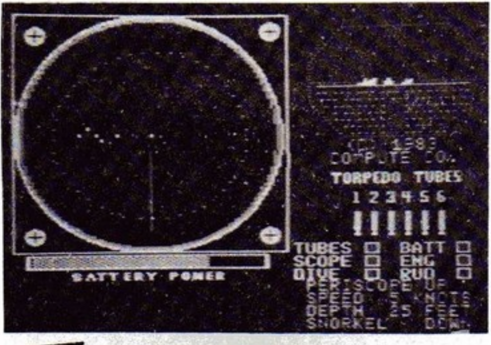
L（關閉換氣裝置）——當然！你如果長期將潛艇浮在水面上，是很容易被聯軍發現的。

B（充電）——船艦需要時時保持充分的電力，才能迎戰克敵。

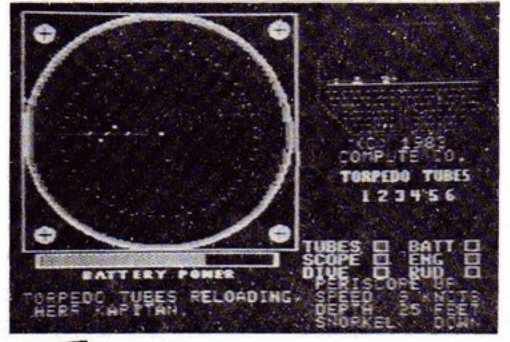
R（補充魚雷）——每次待射的魚雷有六枚，當六枚都用完時，必須再度補充，次數以兩次爲限。

另外搖桿的左右是控制潛望鏡的視線，每移一格爲四十五度；而搖桿的一號按鈕爲控制魚雷的發射，一次一發。←、→則是控制XXI 潛艇航行的方向。

以下圖的戰鬥畫面爲例，中央白點爲XXI 潛艇，周圍的小白點代表魚雷的有效射程，畫面中會移動的白點當然是代表聯軍的船隻。在潛艇前方有個小綠點爲潛望鏡的方向，而在有效射程外面的小綠點，則代表XXI 潛艇航行的方向。



從潛望鏡中發現了船隻。



「擊沈了！」

畫面右上方的窗框是你使用潛望鏡瞄準目標，發射魚雷之用；而右下方的六個指示燈是與左下方所發生的訊號共同使用。正常的狀況下，指示燈是綠色，如果轉爲紅色，就代表某些部分的系統故障了。

以下就是你的部下所發出的訊號：

①CONTROL ROOM FLOODED：控制室進水，無法潛水及發射魚雷。

②ENGINE ROOM FLOODED ：引擎室進水，無法啟動換氣裝置及充電。

③BATTERY ROOM FLOODED：電力系統

室進水，無法關閉換氣裝置。

④TORPEDO ROOM FLOODED：魚雷室進水，無法發射魚雷。

⑤RUDDER JAMMED：方向舵故障，無法改變航向。

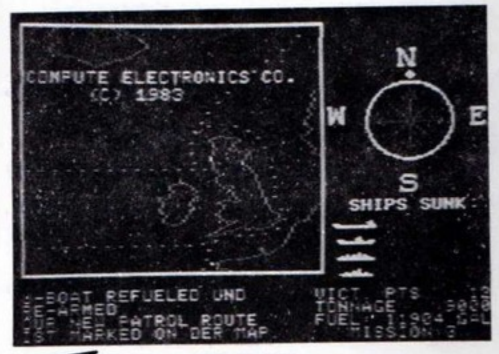
⑥PERISCOPE JAMMED：潛望鏡故障，無法瞄準目標。

⑦DIVE PLANES JAMMED：潛水水平控制器故障，無法固定潛水及爬昇。

⑧TORPEDO TUBES JAMMED：魚雷發射器故障，無法發射魚雷。

遊戲啟動後，當你發現目標時（移動的白點），以⊟⊟鍵向其方向航行，在接近時，先潛入水中，再以Ⓢ鍵消音航行。等到船隻向你逼近，趕緊爬昇至水面，以搖桿迅速準確的瞄好角度，發射魚雷達到所謂的出其不意，然後再馬上潛入水中，補充魚雷及充電。此時若氧氣不夠，應遠離船隻，先行換氣，再潛入水中。

如果不幸中彈了（因爲驅逐艦會反擊你），或是無法再度補充魚雷（因爲只能補充兩次），按下Ⓔ鍵，使XXI 潛艇作急速航行，遠離船隻。待船隻都出了雷達的畫面時，按下CTRL － Ⓔ鍵，就可離開戰鬥畫面，回到主畫面。

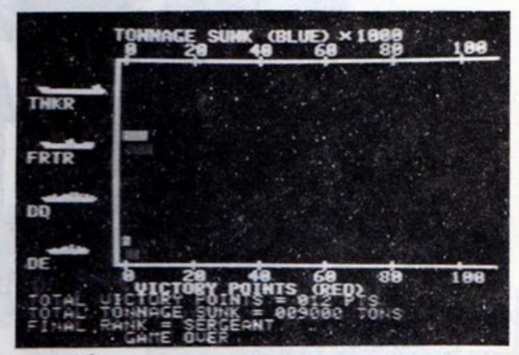


回到基地補充武器。

你回到基地（一開始的地方）後，按下Ⓑ鍵就可補充魚雷及修理XXI 潛艇，但只有兩次的機會，所以必須謹慎使用。

• 評價曲綫圖

無論你是順利完成三次任務（包括回到基地）或不幸失敗了，螢幕都會出現如下圖的畫面。電腦會將你擊沈的船隻詳加統計，藍色代表噸數，紅色代表勝利點數，然後評估你的階級。



想到HARD等級中得高分，很困難呀！

如果在三次的任務中，你都完全擊毀對方，納粹將授與你最高榮譽——司令官。如果被聯軍擊沈了，那就只有降級的份了。

當遊戲結束時，按下 CTRL － RESET 便可重新開始遊戲，祝好運！

• 後記

當你選擇HARD等級時，常常可聽到自己高喊著"船沈了！船又沈了！"但不要失望，這沒什麼丟臉的，只要你再接再勵，必能戰勝逐驅艦的攻擊，令希特勒刮目相看。

雖然「深海四十噚」是1983年的老遊戲，但是Datasoft 所推出的遊戲，如七寶奇謀、蒙面俠、王者之劍等，皆能令玩者大呼過癮，因此「深海四十噚」在該公司的品質保證下，也是值得你珍藏的佳品！

／宋明義



圍棋　GO!

英文名稱：GO
適用機型：APPLE Ⅱ Series
出版公司：Hayden Software

一、遊戲簡介

圍棋係淵源於我國的一種易學而難精的古老遊戲，在整局遊戲中，您必須自始至終維持高度的注意力，否則整個戰況會因一著之失整個改觀。約在西元 754 年圍棋傳入日本，現在已經成爲一項世界性的棋藝。本程式係海頓軟體公司（Hayden Software Co.）1982年的產品，主要目的在給圍棋的入門者增加實戰的機會，另對於一些圍棋高手藉由編輯模式研究殘局，亦甚有助益。

二、遊戲基本配備

1. Apple Ⅱ或MPF Ⅲ，至少具備 48K的記憶容量。
2. 磁碟機一台。
3. 監視器或電視一台。
4. 搖桿可有可無，並非必備。

三、載入方式

1. 將本程式磁片置入磁碟機中。
2. 啓動主機約十數秒後，即可看到標題畫面。

四、遊戲前的選擇

在遊戲正式開始前，你必須回答一連串的問題，以決定棋局進行的方式。

問題 1：一或二位玩者？(1 OR 2 PLAYER?)
請鍵入號碼鍵①，表一位玩者對抗電腦，或②表兩人對弈。

問題 2：用鍵盤或搖桿控制棋子？(KEYBOARD OR PADDLES？)
請按下K鍵表鍵盤或P鍵表以搖桿控制。

如果你在問題1時，回答的是①，則接著需回答下列的問題。

問題3：電腦持黑子或白子？（COMPUTERS COLOR B/W？）

按Ⓑ鍵表電腦持黑子（Black），Ⓦ鍵表電腦持白子（White）。

問題4：持黑子者被授幾子？（BLACK'S HANDICAP0～9）

請任選⓪到⑨號鍵即可。如果本局屬授子棋，就是你在問題4中選了①至⑨號鍵，那麼本盤棋由白子先下，否則黑子先下。

在回答了上述的問題後，棋賽正式開始。本遊戲可用搖桿或鍵盤來決定下子的位置。

搖桿：把游標移至欲下子的位置後，按下第0號按鈕即可。

鍵盤：Ⓘ表向上，Ⓜ表向下，Ⓚ表向右，Ⓙ表向左，RETURN 表下子。

五、圍棋的定義

1.在遊戲中您可和電腦，或者由兩人進行對弈。

2.棋力較強者持白子，棋力較弱者持黑子。

3.下棋雙方如實力懸殊，可採授子的方法來平衡棋力的差距。

4.著手（下棋時的一手又一手）由黑白雙方輪流在棋盤上落子。

5.棋盤：

盤面上縱橫各有十九條平行直線，合計共有三百六十一個交點，圍棋可說是黑白雙方各盡所能爭奪這些交點圍地的比賽。

6.棋子：

有黑白兩種，一般其數量依規定需恰好與盤面交點的數量相等，亦即黑子需有一百八十一顆，白子需有一百八十顆。

7.著子：

縱橫各十九條線的任何一個交點（目）上都可以落子，但不可將棋子叠在對方的棋子上面，即目上不可重覆落子。

8.地：

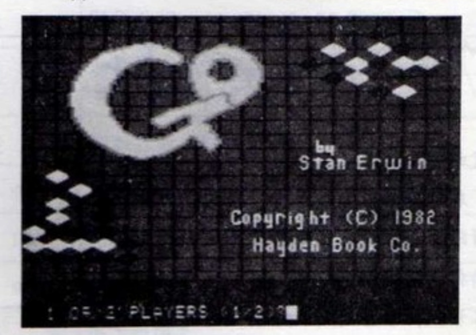
被黑或白方棋子所圍住的地方，下圍棋一定是一邊落子，一邊盡量圍地的。因此在戰略運用上，雙方都會想盡辦法多圍幾塊自己的地，同時多破壞幾塊對方所意圖包圍的地。

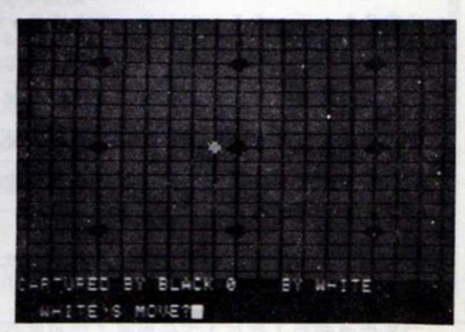
9.叫吃：

"Atari"當電腦叫吃時，會出現上述的反白閃字提醒您。在對方落下一手之前，若不趕快往外逃，就會產生被對方提吃的情況。

六、記分方式

分數等於所圍的目數減對手所提取的棋子。由分數高的一方獲勝。例如，黑方圍了100目失去50子，而白方圍了40目失去20子，計算結果黑方淨贏30目。





七、功能鍵

N：重新開始另一盤棋局。

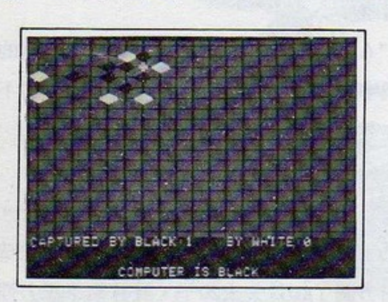
E：研究殘局或棋譜編輯。

P：讓一手。

八、編輯模式

您可使用此模式返回上一手的狀態，但所計算的分數並不改變；您亦可使用此模式塡補，編排各式棋譜，藉以研究殘局。

在您選擇了下子位置後，電腦會問您下列問題：「黑方、白方或空白（B／W／V）？此時您必須決定該目爲黑子、白子、或空白。如果您想離開編輯模式，祇須按P鍵，然後回答下列問題：「輪到何方（B／W）？」，按下B（黑）或W（白）即可。



九、終局

在每盤結束後，棋盤下方會自動顯示本局黑白勝負的結果，然後會再問您：「編輯、離開或再玩（E／Q／P）？（EDIT,QUIT OR PLAY AGAIN（E／Q／P）？）」，任選其一皆可。



提筆助陣

親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自去年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple、PC及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

㈠文稿一律由左至右橫寫，並使用有格稿紙（請勿用筆記紙或信紙）。

㈡文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

㈢來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

㈣來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓





飛輪武士的好夥計

當各位飛輪武士在進了造車場後，往往因爲某些因素（如沒有空間、所剩的載重不夠等），而使得造出來的車子，不能滿足各位玩家的心意，甚至因此命喪沙場。爲此筆者特地提供修改愛車的方法，以期使她成爲一輛刀槍不入的霹靂車。

首先，你必須是一位飛輪武士，並造好一輛車（最便宜的即可，但每邊的防護鋼必須要有一點以上），然後按Q鍵貯存遊戲，接著執行一個具Sector Edit 功能的程式。你的座車資料是存放在B面的Track $00、Sector $02中，其中各位元的意義如右表。

註一：BYTE $68、70、78、80 均表輪胎，其種類爲00表標準、01 表重型、02 表防爆型、03 表固體。

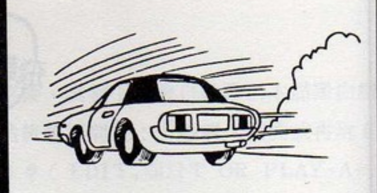
註二：BYTE $65、60、75、70、75、70……F5、FD 皆表物品的狀況，80表完整無傷。

註三：第二種武器是存在$B8到$BE，第三種武器則存在$C0到$C7，依此類推，修改法同於第一種武器。至於你的第二輛車則是存在Track $00、Sector $04，第三輛車則存在同一磁軌的Sector $06，修改法皆同第一輛車。

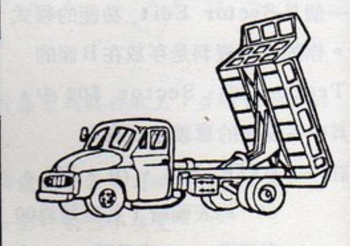
相信改到這兒，抓舉先生的任務應該是舉手之勞了，祝成功！

BYTE	期望修改值	含義與解釋
00～0F	不改	車名。
10	不定	車輛種類，請參考附表(一)。
11	不定	底盤。00 爲輕型、01 標準型、02 重型、03 爲超重型。
12	不定	懸吊系統。00 爲輕型、01 爲加强型、02 爲重型。
13、14	任意	最大載重量，如欲改成 1234，則需鍵入 $13：34，$14：12。
15、16	任意	剩餘重量，修改法同上。
17	99	最大空間。
18	99	剩餘空間。
19	03	操縱空間。
1D、1F	不定	車子造價。
20	80	表車輛狀況，00 表損壞、80 表你擁有這輛車。爲此當你死亡失去這部車時，把它改爲80即可失而復得。
21	不定	表車輛所在的城市，見附表(二)。
23	不定	電瓶能量，最高爲 99，00 時表沒電。
60	不定	引擎的種類。
61、62	12、12	此爲動力系統，見附表(三)。

69、6A	12、12	左前輪的種類（固體輪胎）。
71、72	12、12	右前輪的種類（固體輪胎）。
79、7A	12、12	左後輪的種類（固體輪胎）。
81、82	12、12	右後輪的種類（固體輪胎）。
89、8A	99、99	前防護鋼板。
91、92	99、99	後防護鋼板。
99、9A	99、99	左防護鋼板。
A1、A2	99、99	右防護鋼板。
A9、AA	99、99	下防護鋼板。
B0	不　定	第一項武器的種類，見附表四
B1、B2	任　意	此爲武器的DP。
B3	不　定	武器所在的方向，前方爲00、後方01、左方02、右方03。
B4	不　定	武器所占的空間。
B5	80	改爲80才表示有此項武器。
B6	99	此爲彈藥的數目。





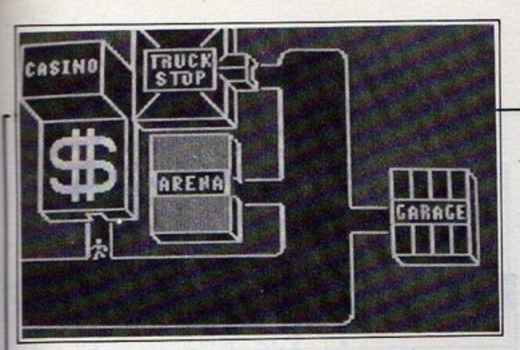


附表一

代　碼	種　類
0	超小型
1	小型
2	中型
3	豪華型
4	馬車型
5	載重型
6	卡車型

附表二

代　碼	城　市
0	Watertown
1	Manchester
2	Buffalo
3	Syracuse
4	Albany
5	Boston
6	Scranton
7	New York
8	Providence
9	Pittsburgh
A	Harrisburg
B	Philadelphia
C	Atlantic
D	Baltimore
E	Dover
F	Washington



——飛輪武士——

附表(四)

代碼	武器
0	Machine Gun
1	Flamethrower
2	Rocket Launcher
3	Recoil less Rifle
4	Anti-Tank Gun
5	Laser
6	Minedropper
7	Spikedropper
8	Smokescreen
9	Paint Sprayer
A	Oil Jet
B	Heavy Rocket

附表(三)

代碼	動力系統
0	小型
1	中型
2	大型
3	超級型

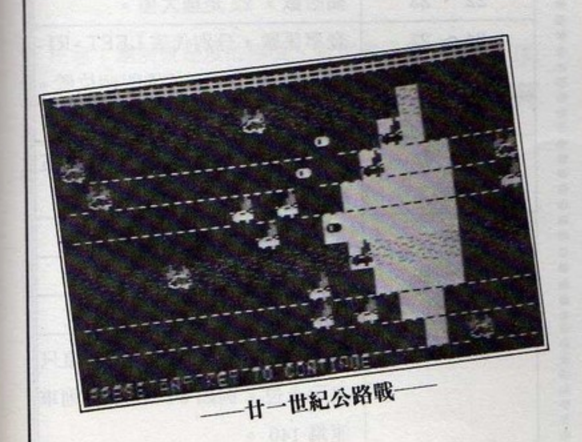
/鍾一邦



二十一世紀公路戰資料修改篇

去年年底，SSI公司推出了兩個新的角色扮演遊戲（RPG），一個是春之石，另一個就是二十一世紀公路戰。春之石的攻略篇及資料修改篇已分別在「精訊電腦」的第四及第六期刊登過了，但是二十一世紀公路戰由於進行速度較慢，難度較高，而且常常會爲了維持車隊的生存而沒有時間去找特工（卽科學家）。因此在這裏提出資料修改的方法，以期一勞永逸，專心去尋找八位特工，順利地將他們帶回G.U.B.，以達成拯救世界的任務。

在修改資料之前，先將遊戲存在一片格式化（INITIALIZE）過的磁片，然後用工具程式讀入TRACK $03,SECTOR$0B，各位址所代表的意義



——廿一世紀公路戰——

分列如下：

TRACK \$03　　SECTOR \$0B

位　　址	說　　明
\$23 ～\$36	共廿個位址，是你的名字所在。
\$37	目前所擁有的車數。
\$39, \$3A	食物。
\$3B, \$3C	輪胎。
\$3D, \$3E	油量。
\$3F, \$40	子彈。
\$41, \$42	槍。
\$48, \$49	A級人員。
\$4A, \$4B	B級人員。
\$4C, \$4D	C級人員。
\$4E, \$4F	D級人員。
\$50, \$51	E級人員。
\$52, \$53	醫藥補給。

以上是關於車隊所攜帶的人員及裝備，請自行依需要情況做適當的修改。十五部車輛的狀況則由TRACK \$03，SECTOR \$0B 往SECTOR \$0A、\$09 和\$08 存回去，每輛車用了 50 個位元（BYTE）來存各種資料。第一輛車的第一個位元存在\$64。50 換算成 16 進位是\$32，所以第二輛車的第一個位元就存在 \$64＋\$32＝\$96的地方。下表中所列的位元值乃是代表該車 50 個位元中的第幾個，而非磁區中的位址代號，請自行計算出位址再加以適當的修改。

位元（BYTE）	說　　明
1	車型，參照附表 1。
2	質量，也影響到載重量，計算公式是載重量＝質量平方×5。
3、4	結構，第三個位元是最大值，第四個是現值。
5、6	第五個位元是你所能轉彎次數的最大值。第六個位元則是戰術作戰時，已經轉彎的次數。
7	煞車次數。
8	加速次數。
9 ～ 12	射擊係數，分別代表LEFT、RIGHT、FRONT、BACK四個方向。
13 、14	武器型式。
15 ～ 19	防護係數，分別代表LEFT、RIGHT、FRONT、BACK及TOP五面。
22 、23	輪胎數，22 是極大值。
24 ～ 27	登車係數，分別代表LEFT、RIGHT、TOP、BACT四個位置。
28	TOP 所能載的總人數。
29 ～ 33	目前車頂所載的人，分別代表五級人員。
34	車內所搭載的總人數。
35 ～ 39	目前車內所載五級人員。
45	油料消耗量。
46 、47	車速BYTE 46為極大值。其值只表示十位，例如 \$0E＝14，則車速為 140 。

附表一

代　號	車　　　　型
00	MOTORCYOLE
01	SIDE CAR
02	COMPACT CONV.
03	COMPACT HT.
04	MIDSIZE CONV.
05	MIDSIZE HT.
06	SPORTS CAR CONV.
07	SPORTS CAR HT.
08	STATION WAGON
09	LIMOUSINE
0A	VAN
0B	PICKUP TRUCK
0C	OFF ROAD CONV
0D	OFF ROAD HT.
0E	BUS
0F	TRACTOR
10	CONSTRUCTION VEH.
11	FLATBED TRUCK
12	TRAIL TRUCK

注意：請勿做過度的修改，否則當了恕不負責。

／鄭明輝

廿一世紀公路戰

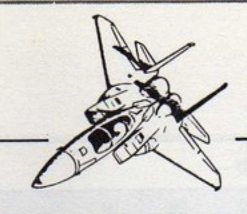
找尋科學家的快速方法

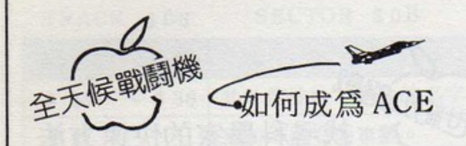
在「廿一世紀公路戰」裏，你是否日以繼夜地帶領你的車隊走遍每一個城市，或者控制著許許多多的城市，爲的就是找尋八位科學家。在這麼廣大的土地上，你必須深入每一個城市去探個究竟，才會有所發現，而這個工作又得花費漫長的時間方能完成。爲此筆者將告訴各位玩家如何快速找到八位科學家，及GUB總部的所在地。

首先要在資料磁片（必須先有六部車子）上，利用具有SECTOR EDIT 功能的工具程式，讀取磁軌$03，磁區$0B。資料中最重要的地方在BYTE $54 及 BYTE $56到 $5D。BYTE $54 的值爲00時表沒有GUB總部的線索；01表知道密碼；02 表知道GUB總部的所在；03則表示去過GUB並接受他們的要求。BYTE $56 到 $5D中的值爲00 時表未找到科學家；01表科學家正跟隨著車隊；02 表科學家在GUB 總部內。（如果此值全改爲02 ，並不會因爲科學家在GUB 裏而結束遊戲，最好是改爲00 或 01以考驗自己）。

這個遊戲在開始時是以亂數設定，所以每次GUB的總部及科學家的位置都不定。在資料修改後，你就擁有六部貨櫃車（TRAILER TRUCK）及足夠的裝備而且要科學家跟在車隊裏，待遊戲開始時，按下E鍵，以查看GUB總部的位置，接著把科學家送回GUB總部後，按下P鍵，直到GUB總部謝謝你把科學家找回，遊戲便告結束。如果你眞有心要考驗自己，請勿修改太多，以免失去遊戲的樂趣。

／林志勳





「全天候戰鬥機」可說是目前所有的飛行模擬（包括空戰）程式最精采刺激的一個，它比「模擬飛行Ⅱ」容易，而且也不像F-15 那麼假。但諸位玩家是否常會對目標瞄準尙摸不著頭緒前，就面臨必須跳傘的局面，氣得很！現在筆者就教你幾招，讓你能駕機大展身手：

(1)躲避飛彈：

高度差對飛彈來說幾乎沒有什麼影響，最重要的是距離差。飛彈來襲時，飛行方向應盡可能與飛彈成直角並作全速飛行；速度不夠時，可藉由俯衝以加速。如果距離太近可能躲不過時，可冒險向飛彈攻擊的方向作小轉彎以躲避飛彈。

(2)使用AIM-7 的策略：

見圖(1)，AIM-7 的射程雖然比雷達範圍小一點，但飛彈需要相當的時間才能到達目標的位置，而且米格機也會向我機靠近，所以差不多在米格機剛進入雷達範圍時就可發動攻擊。比較保險的方法是讓米格機再靠近一點（但不需要等到進入射程內），飛彈射出後，立即作躲避飛彈的動作。AIM-7 是對付米格機的萬靈丹，想多聽聽米格機中彈爆炸聲的朋友請多多採用。



——全天候戰鬥機——

(3)AIM-9 的策略：

見圖(2)，M61筆者尙無可靠有效的方法，但讀者可參考AIM-9 的使用方法。首先以約50到60％的動力平飛、維持米格機在水平距離約等於雷達範圍的一半。米格機發射飛彈時，立即作躲避飛彈的動作，當飛彈通過機尾時，立即朝米格機的方向作小轉彎並發動攻擊，發射後立即作躲避飛彈的動作。（筆者曾創造過一次奇蹟，飛到米格機與飛彈之間，而敵機的飛彈還有十幾秒的射程，結果三架米格機一起擊落並安然脫險，喜歡刺激的朋友不妨多試試）不過要注意「一寸短，一寸險」。

(4)對地攻擊：

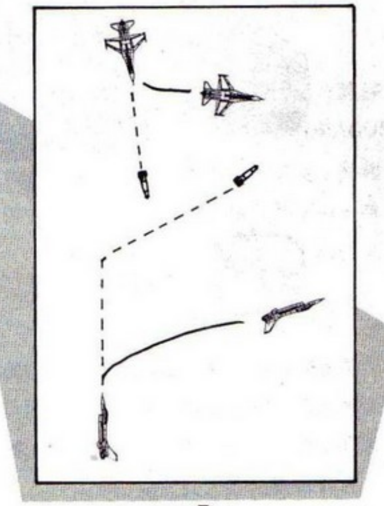
俯衝轟炸最有效率，攻擊前最好至少有5K的高度，另外AGM-65 可作低空攻擊。

(5)在母艦上降落：

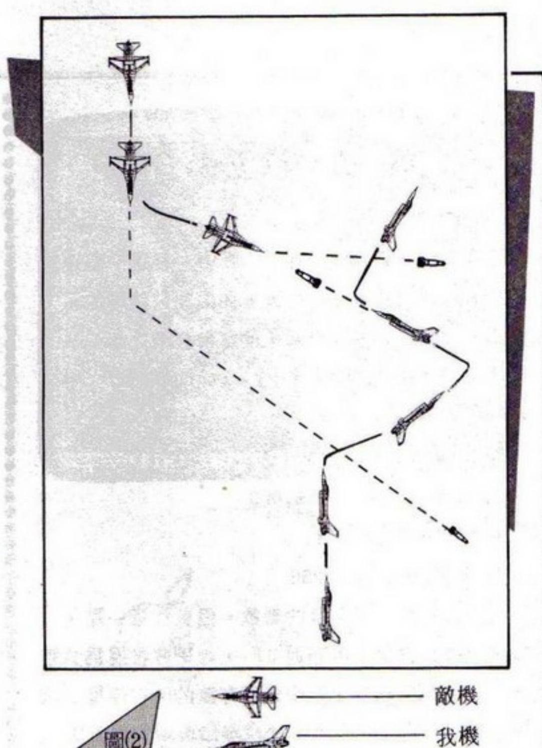
這可說是飛行員的一大考驗，不過筆者已有相當有效的方法降落。首先預留足夠的距離來修正飛機的航向和高度，對準母艦並維持高度平飛，進場前的高度維持在200 － 500 呎之間，最好不超過1K；速度約在0.5 馬赫左右，最好不超過1馬赫；油門維持在50％左右。快到達母艦時，關掉引擎並啓動煞車，維持平飛，降到甲板上時，立即朝母艦長軸的方向滑行，然後慢慢地滑向鋼索。由於降落在母艦上需要相當的時間，返航時記得多保留一點燃料及幾枚AIM-7 來保護自己。

以上為筆者的經驗中最有效的辦法，如果各位玩者有更好的辦法，歡迎做技術交流。預祝各位早日成為 ACE！

/史守正









七座金城 超強探險隊

在「七座金城」(Seven cities of gold)中，探險隊的物質常感不足，為此筆者提供一個資料修改表，盼能助各位玩家一臂之力：

Track $07　　Sector $0B

位　元	修改值	含　意
96	不　定	探險隊擁有的人數
98、99	不　定	探險隊擁有的食物儲量
9A、9B	不　定	探險隊擁有的貨物儲量
9C、9D	不　定	探險隊本次所賺取的黃金數目
9E、9F	不　定	探險艦隊擁有的船隻數目

/李文輝



——七座金城——



如何修改銀行存款

在陽犬號（Sundog ）1.1版中，經過一個運算式可得你在銀行存款的總數。如果你缺錢用的話，動點手脚修改一下資料值，便可解窘困之危。

在遊戲磁片的Track $03，Sector $0D 中，把——

byte $14之值×1000

byte $15之值×256,000

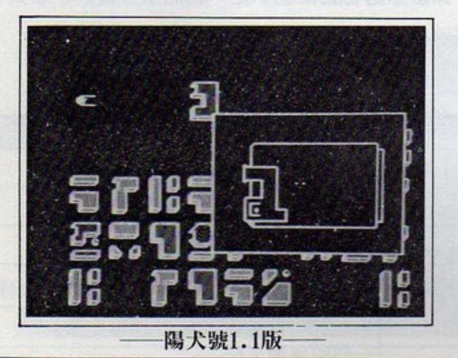
byte $16之值×1

byte $17之值×256

再相加即是銀行存款的總數。但要注意一點，byte $15之值不可超過7F ，否則會被視爲負數。下表所列即爲各星系中銀行存款的所在位址，其算法同上：

位元	星系	位元	星系
0C～0F	Jondd	84～87	Glory
20～23	Free	98～9B	Sosa
34～37	Enlie	AC～AF	Lafser
48～4B	Hepa	C0～C3	Worrad
5C～5F	Shoot	D4～D7	New Shoot
70～73	KalManDaa	E8～EB	Jadul

/李文輝



——陽犬號1.1版——



——陽犬號2.0版——



陽犬號星球之旅

你想在十分鐘或更短的五分鐘之內便完成你的陽犬號星球之旅嗎？說是星球之旅，因爲你從不必和太空海盜打交道，這都得感謝「精訊電腦」第一期OAK專欄的陽犬號速成法。

這趟旅程並不是絕不可能的，因爲看完本篇文章後，你也是其中的一位冒險者了。遊戲時間007／04／10 的記錄等著你來破。廢話少說了。

先派一名最佳代表出席（LOCK點數在30 左右者較爲合適），在太空船的艙櫃中取得四份食物，然後再到交易站去，以「精訊電腦」第一期OAK專欄所刊登的「陽犬號速成法」（要存貨在貨倉中，請先撕去防寫貼紙），複製幾份貨物出售賺些錢。此後再貼上保護貼紙，向Baniville 殖民地出發。四份食物是尋找殖民地之前所必備的日常生活用品。進入Baniville 殖民地交易站後，再出來。看看建築物有無增加？若有，則再進出交易站，重覆九次，就可達成建造殖民地的職務了。

眞使人驚奇，獎章這麼容易便到手了。但此遊戲精華卻尙未發掘呢？好好的奮鬥吧！最好讓太空海盜看見你就跑。

/鄧運隆



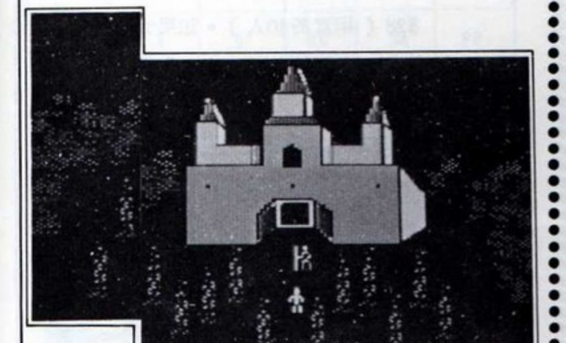
神戒中后羿再現

昨夜，偵查鳥又來擾亂我的美夢，害得我沒睡好，氣死了。我對天發誓一定要消滅 LOAD DRAGOS 這個可恨的魔王。更可恨的是太陽，只要他一昇起我便不能入夢。怒！怒！怒火攻心，舉箭一射，咻！太陽去了一半，眞開心。又再度踏上神戒的長征之路。

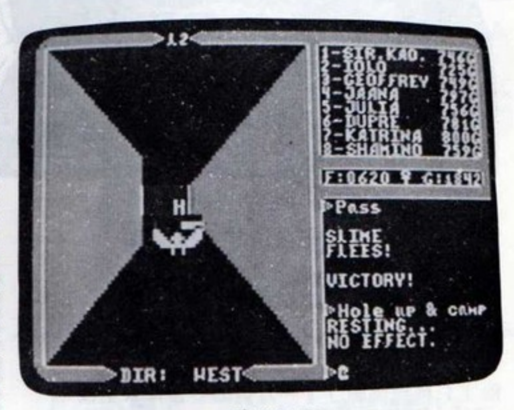
如何射下太陽呢？你一定想不通。照著做，便能發洩一下昨夜被偵查鳥打擾之恨。剛出城或者天亮時，移動左方向鍵，再按空白鍵暫停，然後朝太陽——咻！隨後走到途中再試試看，兩者有何不同。

好玩吧！神話中的后羿又在神戒中重現了。

／鄧運隆



——神戒——



——創世紀Ⅳ——



如何去ABYSS

卽使你的隊伍已成爲無敵隊伍，在創世紀Ⅳ的世界中，你的最終目的卻是進入ABYSS，獲得無限知識。但問題來了，ABYSS在那裏？

如果你已買了六分儀，告訴你，ABYSS的位置是 Latitude O′J″, Longitude O′J″，而進入ABYSS的地域只能靠氣球飛入。假使你用X指令直接下氣球，而不先用D指令降落，程式會混亂。但還是可以挽救，只要下氣球後，立刻用Q指令儲存遊戲，下次再玩時就一切恢復正常了。

現在透露一個不用氣球也能到ABYSS的方法。首先，用SECTOR EDIT 的工具程式讀出PLAYER DISK(Britannia)磁片上Track $14，Sector $00 的資料，將第$04 和$05 位元的數值改成E9、E9，然後再寫回去。待重新開機時，你已身在ABYSS了。接下來的旅程，一切只有靠你自己，去吧！勇敢的戰士。

／賴敏哲



——古德奈上校——



時間超强法

除了「精訊電腦」十一月號的「古德奈上校——乾坤大挪移的時間超强法」之外，尚有另一個版本的古德奈上校，可藉由下列的資料修改，突破廿四小時的時間限制。

先讀入Track $0B，Sector $06 的資料，再將$DA ——小時個位數（原值爲04），$DF ——小時十位數（原值爲02）的數值都改成09。如此就擁有一片99 小時版的古德奈上校了。

```
SECTOR EDITOR                       DISK A

00- 10 85 2D 60 A9 00 4C 3B  P.- )@L;
08- 1D AD 83 C0 AD 83 C0 20  ]-.@-.@
10- 03 D0 AD 8B C0 AD 8B C0  CP-.@-.@
18- 60 EA EA EA 98 48 A0 00   jjj.H @
20- B1 2D 68 A8 60 38 48 E9  1-(( 8Hi
28- 01 D0 FC 68 E9 01 D0 F6  AP|(iAPv
30- 60 E0 C0 B0 0E BD AA 19   '@0N=*Y
38- 85 0B BD EA 18 18 65 0F  .K=jXX%O
40- 85 0C 60 A9 BF 85 0C A9  .L )?.L)
48- D0 85 0B 60 00 00 00 00  P.K @@@@
50- 00 80 FF 80 FF A2 14 AD  @._._"T-
58- 00 C0 10 04 8D 10 C0 60  @@PD.P@
60- AD 61 C0 10 01 60 AD 62  -!@PA -"
68- C0 10 01 60 AD 4C 62 D0  @PA -L"P
70- E4 A9 00 20 25 62 CA 10  d)@ %"JP
78- DE A2 13 8E 4F 62 E8 8E  ^"S.O"h.
80- 50 62 A9 BF 8D 4D 62 AE  P")?.M".
88- 4D 62 BD AA 19 85 0B A5  M"=*Y.K%
90- 0F 49 20 18 7D EA 18 85  OI X=jX.
98- 0C AE 4E 62 BD 51 62 48  L.N"=Q"H
A0- AC 4F 62 51 0B 91 0B 68  ,O"QK.K(
A8- AC 50 62 51 0B 91 0B CE  ,P"QK.KN
B0- 4D 62 AD 4D 62 C9 07 D0  M"-M"IGP
B8- CE EE 50 62 CE 4F 62 10  NnP"NO"P
C0- C1 EE 4E 62 AD 4E 62 C9  AnN"-N"I
C8- 04 D0 AE A9 00 8D 4E 62  DP.)@.N"
D0- 4C 55 62 00 00 00 00 00  LU"@@@@@
D8- 00 A9 09 8D D3 62 A9 09  @)I.S")I
E0- 8D D4 62 A9 00 8D D5 62  .T")@.U"
E8- 8D D6 62 8D D7 62 8D D8  .V".W".X
F0- 62 60 00 FA 12 4E 0C 82  " @zRNL.
F8- 49 00 04 13 58 0C AB 33  I@DSXL+3
```

▮ ／許智能



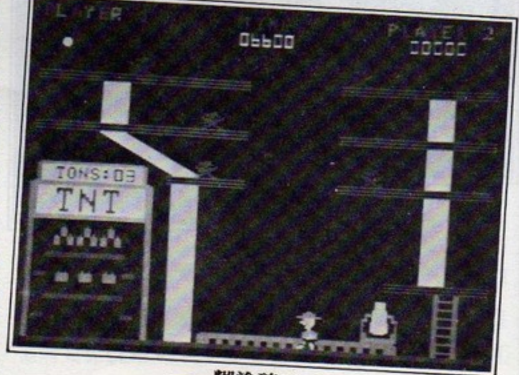
礦工强版

初玩糊塗礦工（Miner 2049er）時，往往會因爲搖桿的不靈敏，或者是人爲的不熟練，而慘遭活埋的悲慘下場。而且人數只有三人，才玩沒多久，“GAME OVER”的字樣就出現在螢幕上，眞是令人心灰意冷，興趣也隨之減低，眞是太可惜了。現在吾人提供修改爲强版的方法，首先需要一片可做 Sector Edit 的工具片：

TRACK	SECTOR	BYTE	原 值	修改值	說 明
2	7	58	03	不 定	設定人數值
2	1	64～66	DE,16,08	EA,EA,EA	變爲不死版

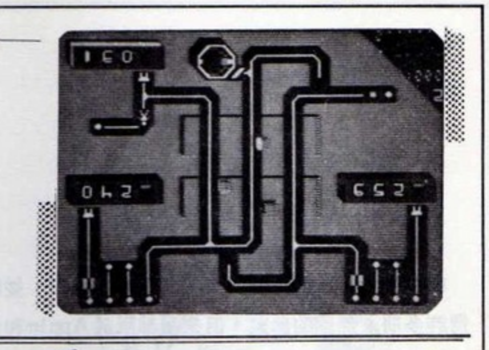
※注意：如果你不想修改爲不死版，只想多設定幾個人的話，那麼所設定的值最好不要超過$28（相當於40人）。如果太多的話不但影響到畫面的美觀，也會影響到程式的進行。

▮ ／趙崇華



——糊塗礦工——

—晶片大戰—





人數不減版

「晶片大戰」（ Short Circuits ）是一個構想很好的遊戲，無論在畫面或音效上都處理的很好，尤其是當你變為電子人的那一段音效，聽過的人都說：「讚！」

好，現在讓我們進入主題吧！

這個遊戲共有12個晶片要你去控制，在每個晶片內如果你被電子（中子等等）撞上5次，則會減少一人（如果能量損失，也將損失一人），而全部只有三個人，老實說要完成這個任務也眞不容易。現在吾人提供兩個方法，首先應有一片具有 Sector Edit 的工具片：

(1)

TRACK	SECTOR	BYTE	原　値	修改値
3	9	4	05	FF
3	9	E6	04	FF

(2)

TRACK	SECTOR	BYTE	原　値	修改値
3	3	52～54	AE, 84, 88	EA, A2, 01
3	3	6E～70	AD, 84, 88	EA, A9, 01

說明：第(1)種改法可使你在任一晶片內，被撞上256次才死一人（如果你的能量還有的話）。第(2)種改法可使你原有的三條人命變為不死版。經過上述的修改，再努力點，這項任務當可完成。

／趙崇華

超級運動員Ⅱ

人數增加法

—超級運動員Ⅱ—

你必定是通過超級運動員第一代150關考驗的高手吧！面對第二代的難關考驗，你是否有人數不足之感呢？辛苦殺到幾十關後，一個GAME OVER又得重新來。在沒有 CTRL — Shift — Ⓟ鍵增加人數，及 CTRL — Ⓔ鍵選關能力的第二代，倒是有一個增加人數的方法——

利用 CTRL — Ⓢ 存下目前所有的資料後，按 CTRL — Ⓡ結束遊戲；再打入 CTRL — Ⓛ鍵讀入所存的資料，若人數不是零，就再按 CTRL — Ⓡ鍵重覆上述動作，直到讀入資料後人數便是零時停止（因為每次按 CTRL — Ⓛ後，記錄中的人數將被減1）。此時用 CTRL — Ⓐ鍵使人數大約有250人左右便大功告成了。若不幸人數又接近個位數時，還可以用上述之法再來一次，祝你好運。

／居則文

IBM

創世紀Ⅲ
——人物資料修改法

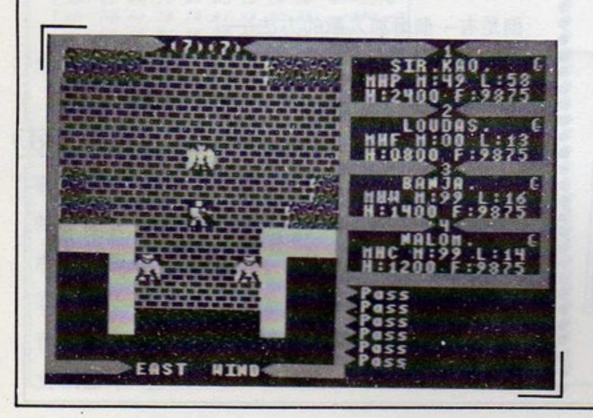
自從 OAK 專欄開闢以來，頗受各方好評，並獲得許多朋友熱烈的參與。但來稿都限於Apple和任天堂部分，以致「精訊電腦」出刊至第六期，竟無任何有關 PC 的文章出現。是以筆者在此提出創世紀Ⅲ的人物資料修改方法，期能收拋磚引玉之效。

如同Apple一般，PC 也有許多工具程式可資運用，例如LOCKSMITH PC、PC TOOLS等。由於一片人物資料磁片可存廿個人，如果用DISK EDIT的功能，就是存在第200到202磁區內；如果用FILE EDIT的功能，就是存在ROSTER 這個檔案中。

本來還有PARTY 的四個人物資料存在第七磁區中，但因該處資料較亂，故請大家先不要組隊，待人物資料修改完成之後，再行組隊進入旅程。

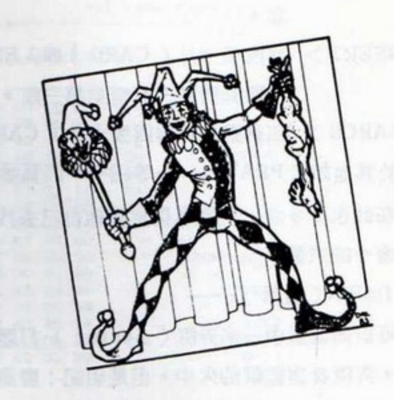
在磁區中每個人物是用六十四個位元來貯存各種個人狀況，也就是四行，每行十六個位元。底下的表中，位址的數值將以十六進位法表示，而各數值將修改爲多少亦請自行決定；但要注意一點，ORIGIN SYSTEMS 公司作品的習慣都是以10進位來做存取，所以請改爲99而非 FF 。又若一個狀態用到二個位元時，後面的位元是表示較高位，例如H.P.，若要改爲1234，則應塡入 34，12 。

註：各位元所代表的盔甲和武器請參考中文說明書。另外筆者目前仍有一個問題尙未解決，卽是所有的護甲和武器都可以改得出來，但後面的幾項卻不被承認；也就是說在檢查時可以看得到，但卻無法使用。因此如果有人能夠發覺這個問題的解答所在，歡迎來信告知，不勝感激。



地 址	說 明
00 ～ 09	人物的名字。
0E	代表四塊卡和四個標記，改爲 FF 才表全部都有。
0F	火把的數量。
11	目前的狀態。
12 ～ 15	代表四種屬性，分別是力量（STR）、靈敏度（DEX）、智慧（INT）和知識（WIE）
16	人種，以ASCII 對照碼代表，例如H、代表HUMAN，E 代表ELF 等等。
17	職業，表示方法同上。
18	性別表示同上M表MALE,F表FEMALE等。
19	目前的法力點數。
1A、1B	H.P.。
1C、1D	H.P.上限，卽H.M.。
1E、1F	經驗點數。
21、22	食物。

23、24	金錢。
25	寶石(GEMS)。
26	鑰匙(KEYS)。
27	凝結粉(POWDERS)。
28	目前之護甲。
29～2F	七種盔甲，每個位元代表一種，其數值代表擁有的盔甲。
30	目前之武器。
31～3F	十五種武器，義意同盔甲。



圖/鄭明輝

IBM

創世紀Ⅲ

—指令提示集

編按：

在創世紀Ⅲ的革新版中文說明書內，爲求其內容的單純性，並未如舊版說明書一般，附錄作者的指令提示集。現經衆多讀者反應，刊登此一指令集有助於新的創世紀Ⅲ玩家，順利達成消滅EXODUS的任務。爲此本刊特於本期重登高文麟先生爲諸位玩家所撰寫的指令提示集，以饗大衆。

一、"O"ther Command 及 "Y"ell——

在你使用這兩項功能之一時，螢幕右下角的指令顯示會要求你輸入欲用此功能者的代號(卽1.2.3.4.)，然後再輸入指令。這些指令的由來如下所述：

當你和城鎭中的居民交談時，他的回等中若有"<……>"顯示，則"<"">"中的字卽爲其指令。例如在某個鎭門口有一個守衞把關，當你與他交談(Transact)，他會告訴你：

<BRIBE>ME TO ENTER

則你可使用"BRIBE" 命令使該名守衞離去，其過程如下：

①按O鍵，則文字會顯示"Other Command. Who's action—"。

②你按下1鍵，表示1號做此動作，則文字會顯示"COM—"。

③你接著按入"BRIBE"，則文字會顯示"DIR"(DIRECTION)。

④此時如守衞在你的下方，按下/鍵，則該名守衞便會消失。

其他可用的命令如下：

<DIG> 你可以在島上找到"EXOTIC" 這種武器及裝備，在海島上的魔城中只有這兩種工具才能發生功用。

<ENVCARE>你可以此通過海峽中的巨蛇進入小

島。

< INSERT > 將四張卡片（CARD）插入EXODUS中將其消滅，詳情見第三節。

< SEARCH > 在神殿中找尋四張卡片（CARD）。

至於其他如< PRAY >……等指令，因爲並不重要，在此也不多談，但筆者仍建議你自己去找一找這些命令的來源。

二、DAWN（魔鎮）——

你可以向城堡中一名弄臣（Jester）打聽它的地點，弄臣身處監獄的火中。但是切記：魔鎮只出現在兩個月亮均爲月圓（即數字爲< 0 >< 0 >）時，在此，你可買到更有力的裝備。

三、CARD（卡片）與如何消滅Exodus ——

或許你還記得旋渦中那四個可加强力量的神殿吧！在那裡你如用方才所提過的< SEARCH >命令，可以找到四張卡片（CARD），有了這四張卡，你才能在魔城中消滅Exodus Exodus 在魔城最內部的王座上，是橫列四個一排的怪物，找到它，用先前提過的< INSERT > 指令，將四張卡依某種順序插入，即可將它消滅。但如果你插錯了卡，結果會造成自己的死亡。此外，在魔城中的一切都是邪惡的，你會遇到許多無法想像的敵人，所以，先强化自己，再考慮進入魔城吧。

／高文麟

IBM

星際航艦

——賺錢速成法

相信現在有不少ＰＣ的玩家正在玩「星際航艦」這個大程式。對一些剛開始玩的人來講，會發現要把一艘太空船裝備齊全，人員訓練有素，勢必要花上一些時間來賺錢；而且碰到一些不講理的外星人時，似乎又常常要「先溜爲快」，因爲根本打不過人家。爲此本人將爲各位介紹一個賺錢速成法，首先將磁片第二片做備份，然後組隊，再用ＰＣ Tools 來修改檔名STARB·COM的程式：

⑴首先用EDIT的功能讀取第73磁區的資料，如圖㈠，然後在第270，274位元塡入01（記住，兩數一定要一樣），而後面人名之劃線部分則爲人員各種能力之現值，改法如圖㈡。

⑵讀取第302磁區，見圖㈢，生物種類後面的劃綫部分爲其各種能力的最大值，將其改爲如圖㈣即可。

⑶其他資料勿亂改，否則會造成資料混亂而當機。

最後，預祝各位早日達成任務。



圖(一)

```
PC Tools R2.02                                                    Vol Label=None.
------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=B:\*.*
File=STARB.COM        Relative sector being displayed is: 0000073

Displacement ----------------- Hex codes--------------------          ASCII value
 0256(0100)   0C 00 16 93 00 E5 96 00 90 00 02 0D 00 00 00 E0
 0272(0110)   2E 00 00 E0 2E 00 99 96 00 02 93 00 21 93 00 0F      .  .       !
 0288(0120)   00 44 93 00 76 96 00 00 00 00 10 00 05 4D 49 54      D  v      >  MIT
 0304(0130)   43 48 20 20 20 20 20 20 20 20 32 1E 1E 1E 1E      CH            2^^^^
 0320(0140)   64 09 00 00 67 93 00 21 93 00 00 00 00 10 00 05      d   g   !      >
 0336(0150)   44 41 56 49 44 20 20 20 20 20 20 20 20 20 32 1E      DAVID              2^
 0352(0160)   1E 1E 1E 64 09 00 01 8A 93 00 44 93 00 00 00 00      ^^^d        D
 0368(0170)   10 03 07 54 52 45 45 4D 41 4E 20 20 20 20 20 20      >  TREEMAN
 0384(0180)   20 0A 1E 0A 32 32 64 09 00 02 AD 93 00 67 93 00       ^ 22d          g
 0400(0190)   00 00 00 10 04 07 49 52 4F 4E 4D 41 4E 20 20 20         >  IRONMAN
 0416(01A0)   20 20 20 20 32 96 64 00 14 64 09 00 03 D0 93 00         2 d  d
 0432(01B0)   8A 93 00 00 00 00 10 03 06 4C 45 41 56 45 53 20              >  LEAVES
 0448(01C0)   20 20 20 20 20 20 20 0A 1E 0A 32 32 64 09 00 04              ^ 22d
 0464(01D0)   00 94 00 AD 93 00 00 00 00 10 01 07 42 45 45 54                 >  BEET
 0480(01E0)   4C 45 53 20 20 20 20 20 20 20 1E 32 32 00 00 64      LES          ^22  d
 0496(01F0)   09 00 05 F3 DF 01 F3 F7 00 00 00 00 30 02 01 20                 0

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

圖(二)

```
PC Tools R2.02                                                    Vol Label=None
------------------------------Sector Edit Service--------------------------------
Path=B:\*.*
File=STARB.COM        Relative sector being displayed is: 0000073

Displacement ----------------- Hex codes--------------------          ASCII value
 0256(0100)   0C 00 16 93 00 E5 96 00 90 00 02 0D 00 00 01 E0
 0272(0110)   2E 00 01 E0 2E 00 99 96 00 02 93 00 21 93 00 0F      .  .       !
 0288(0120)   00 44 93 00 76 96 00 00 00 00 10 00 05 4D 49 54      D  v      >  MIT
 0304(0130)   43 48 20 20 20 20 20 20 20 20 FA FA FA FA FA      CH
 0320(0140)   64 09 00 00 67 93 00 21 93 00 00 00 00 10 00 05      d   g   !      >
 0336(0150)   44 41 56 49 44 20 20 20 20 20 20 20 20 20 FA FA      DAVID
 0352(0160)   FA FA FA 64 09 00 01 8A 93 00 44 93 00 00 00 00         d        D
 0368(0170)   10 03 07 54 52 45 45 4D 41 4E 20 20 20 20 20 20      >  TREEMAN
 0384(0180)   20 FA FA FA FA FA 64 09 00 02 AD 93 00 67 93 00            d        g
 0400(0190)   00 00 00 10 04 07 49 52 4F 4E 4D 41 4E 20 20 20         >  IRONMAN
 0416(01A0)   20 20 20 20 FA FA FA FA FA 64 09 00 03 D0 93 00                d
 0432(01B0)   8A 93 00 00 00 00 10 03 06 4C 45 41 56 45 53 20              >  LEAVES
 0448(01C0)   20 20 20 20 20 20 20 FA FA FA FA FA 64 09 00 04                  d
 0464(01D0)   00 94 00 AD 93 00 00 00 00 10 01 07 42 45 45 54                 >  BEET
 0480(01E0)   4C 45 53 20 20 20 20 20 20 20 FA FA FA FA FA 64      LES               d
 0496(01F0)   09 00 05 F3 DF 01 F3 F7 00 00 00 00 30 02 01 20                 0
Sector updated - Press any key to continue
 ^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

圖(三)

```
PC Tools R2.02                                                    Vol Label=None
------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=B:\*.*
File=STARB.COM        Relative sector being displayed is: 0000302

Displacement ----------------- Hex codes--------------------          ASCII value
 0000(0000)   04 46 49 4E 45 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20      FINE
 0016(0010)   20 20 20 12 53 48 49 50 20 43 4F 4E 46 49 47 55         SHIP CONFIGU
 0032(0020)   52 41 54 49 4F 4E 0B 54 52 41 44 45 20 44 45 50      RATION TRADE DEP
 0048(0030)   4F 54 20 20 20 20 20 20 20 05 42 4F 4E 55 53 20      OT         BONUS
 0064(0040)   20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 09 50 45 52                     PER
 0080(0050)   53 4F 4E 4E 45 4C 20 20 20 20 20 20 20 20 20 0B      SONNEL
 0096(0060)   49 4E 54 45 52 45 53 54 20 20 20 20 20 20 20 20      INTEREST
 0112(0070)   20 20 0D 47 41 4D 45 20 50 55 52 43 48 41 53 45        GAME PURCHASE
 0128(0080)   20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
 0144(0090)   05 48 55 4D 41 4E 20 20 32 1E 1E 1E 1E FA CB CB       HUMAN  2^^^^ ==
 0160(00A0)   CB CB 09 06 05 56 45 4C 4F 58 20 20 1E 32 32 00      ==    VELOX  ^22
 0176(00B0)   00 CB FA FA 64 64 06 0B 06 54 48 52 59 4E 4E 20       =  dd . THRYNN
 0192(00C0)   1E 1E 1E 32 00 CB CB CB FA 64 07 06 06 45 4C 4F      ^^^2 === d    ELO
 0208(00D0)   57 41 4E 20 0A 1E 0A 32 32 96 CB 96 FA FA 0A 02      WAN  ^ 22 =
 0224(00E0)   07 41 4E 44 52 4F 49 44 32 96 64 00 14 32 96 64       ANDROID2 d  2 d
 0240(00F0)   00 14 00 0A 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

圖(四)

```
PC Tools R2.02                                                  Vol Label=None
-----------------------------Sector Edit Service-------------------------------
Path=B:\*.*
File=STARB.COM      Relative sector being displayed is: 0000302

Displacement ----------------- Hex codes--------------------        ASCII value
 0000(0000)   04 46 49 4E 45 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20    FINE
 0016(0010)   20 20 20 12 53 48 49 50 20 43 4F 4E 46 49 47 55        SHIP CONFIGU
 0032(0020)   52 41 54 49 4F 4E 0B 54 52 41 44 45 20 44 45 50    RATION TRADE DEP
 0048(0030)   4F 54 20 20 20 20 20 20 20 05 42 4F 4E 55 53 20    OT        BONUS
 0064(0040)   20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 09 50 45 52                  PER
 0080(0050)   53 4F 4E 4E 45 4C 20 20 20 20 20 20 20 20 20 08    SONNEL
 0096(0060)   49 4E 54 45 52 45 53 54 20 20 20 20 20 20 20 20    INTEREST
 0112(0070)   20 20 0D 47 41 4D 45 20 50 55 52 43 48 41 53 45       GAME PURCHASE
 0128(0080)   20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
 0144(0090)   05 48 55 4D 41 4E 20 20 32 1E 1E 1E 1E FA FA FA     HUMAN  2^^^^
 0160(00A0)   FA FA 09 06 05 56 45 4C 4F 58 20 20 1E 32 32 00          VELOX  ^22
 0176(00B0)   00 FA FA FA FA FA 06 08 06 54 48 52 59 4E 4E 20                THRYNN
 0192(00C0)   1E 1E 1E 32 00 FA FA FA FA FA 07 06 06 45 4C 4F    ^^^2           ELO
 0208(00D0)   57 41 4E 20 0A 1E 0A 32 32 FA FA FA FA FA 0A 02    WAN  ^ 22
 0224(00E0)   07 41 4E 44 52 4F 49 44 32 96 64 00 14 FA FA FA     ANDROID2 d
 0240(00F0)   FA FA 00 0A 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20

^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

◨ /張俊傑



怪獸帝國逆襲

——無敵之術

這個由日本卡通搬上電玩的科幻遊戲，需要拿取足夠的能源球，才能變成超人，以對付中怪獸和大怪獸。但往往尚未拿到足夠的能源球，就慘遭GAME OVER的滋味了！

現有一個無敵的方法，能使主角拿到足夠的能源球。在遊戲進行中，先按下(SELECT)鈕暫停遊戲，再連續按(START)鈕16下，最後按一次(SELECT)鈕恢復遊戲進行。若成功時，主角會呈閃爍狀；若失敗了，只好再重新開始。而且這個方法可適用於每一關。

注意：此法只適於平常狀態之下；若已成爲超人，則無效。

◨ /編輯部



▼16下？數得頭都暈了。

▲呈閃爍狀，無敵！

▼超人！



魔法鏡

——貧乏神一二事

如果你曾玩過「魔法鏡」，你一定嚐過貧乏神的苦頭！不錯，就是這個藍色小怪所做的好事。無論你在冥府界或地上界中的藏寶室內拿到多少寶物，只要一步猜錯碰到貧乏神，那些寶物就煙消雲散——不見了！

怎麼辦？告訴你一個便捷的方法。如圖，在冥府界中打破①、③、⑧號位置的罐子，視共得幾把鐵鎚，再利用表一進行查對貧乏神的所在位置號，就可避開貧乏神的位置，而取得所有的寶物。如，你打破①、③、⑧的罐子後，共得到 2 把鐵鎚，則貧乏神的位置在④。在地上界中，則打破②、③、④號位置，快試看看！

/編輯部

冥府界



▲圖一

鐵鎚數	貧乏神位置
3	6
2	4
1	2
0	7

▲表一

地上界



▲圖二

鐵鎚數	貧乏神位置
3	1
2	6
1	5
0	8

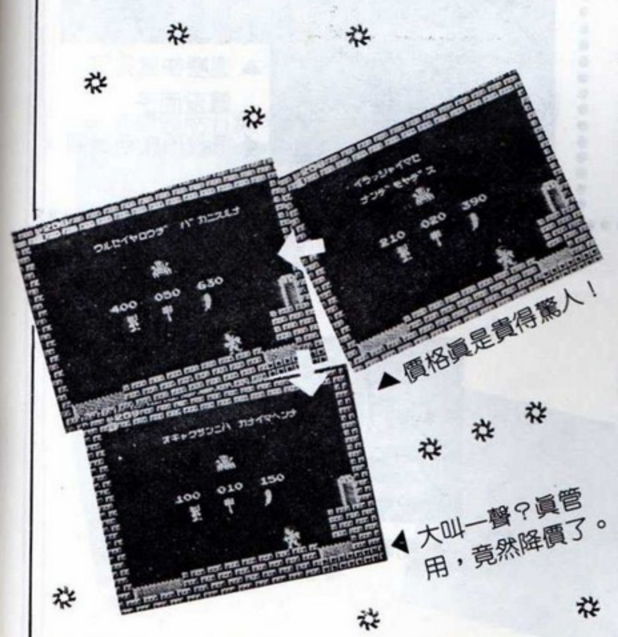
▲表二

——購物趣聞

玩過「魔法鏡」的人大概都曾為到商店購物而大傷腦筋，因為你每一次購物的價格都不斷上揚，通貨膨脹的速度也未免太快速了點！例如：第一次買羽毛的價格是 390，第二次再買時則漲到 630，哇！貴得離譜。

但有一法，不但能抑制貨物價格上揚，更能比殺價降到更低的價格，你不妨試試！只要利用控制器Ⅱ的Ⓐ鈕按著不放，並對著麥克風大叫一聲（音量調到最大），商店老闆會自動把價格降低，連續使用幾次，價格會降到一定的程度而不再下降，此時你就可買到價廉物美的物品了。

/編輯部



▲價格眞是貴得驚人！

▲大叫一聲？眞管用，竟然降價了。



怒

——坦克安全脫離術

根據我玩「怒」的經驗，常常會在坦克中彈爆炸時，導致車毀人亡，所以只有實施這個坦克脫離術，才能保證安全，它的方法是：先按Ⓐ鈕，再按Ⓑ鈕，然後一起放開。主角便能安全的由車裏逃出車外，繼續戰鬥下去。當然，直昇機也適用此技巧。

/孫秉聖



▲眞險！幸好能安全脫離。



新人類

——繼續之法

這個已於二月下旬在台發售的新遊戲，機關重重，一不小心就慘遭“GAME OVER”的噩運，沒有繼續之法根本無法完成遊戲所交付的任務。方法非常簡單，只要在“GAME OVER”出現時，立刻同時按下十字鍵的任何一方和(START)鈕，就可從結束的那一關從頭開始，繼續奮鬥。祝你好運！

/李忠穎

▲這麼快就完了，眞沒面子。

◀看我再創新樂園。

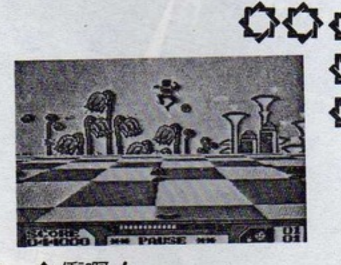


立體大作戰

——繼續之法

這個以「立體」爲號召的遊戲，雖稱不上高難度，但若無矯捷的身手，兩三下就慘遭" GAME OVER "的下場，自是無法避免的。

如果能利用繼續之法，眞是再好也不過了。方法亦是簡單得很，在" GAME OVER"時，同時按下控制器Ⅰ的Ⓐ、Ⓑ鈕，再按 START 鈕，就可從每一大關的出發點重新開始。 /廖莊





▲衝啊！



蕾拉
——救人密碼

「蕾拉」是一個以救同伴爲前提，再結合兩人的力量，合力共同破壞敵方所設的機關，並打倒曼尼卡特博士爲目的的遊戲。但你是否常爲營救同伴而搞得焦頭爛額呢？在此提供一組密碼，保證令你叫絕！

在標題畫面一出現時，輸入密碼：Z8HQURZH QXXM 8ZQHCC ，隨即跳到最後一關（第八關），而你的同伴已然跟隨在你的身旁，怎樣？妙吧！一齊打博士去吧！

/編輯部



依序輸入密碼。▶

進行選擇

◀另一位同伴果眞跟隨在身旁。

林克冒險
——小林克現身記

在魔島上的城鎮5中，往前走所遇到第一個水池藏有可增加一人的秘密。

方法：在第一個水池旁，連續對話五次，則水池會出現一尊瑪俐兄弟的雕像，進而打破雕像，就會出現一個小林克的模樣。你大概知道怎麼回事了吧？對，拿取小林克就可增加林克的人數一人。快試試看！

/編輯部

▼連續談話五次。

▲城鎮5

▲出現瑪俐兄弟的雕像。

◀打破雕像，隨即出現一個小林克。



米老鼠歷險記

——繼續之法

畫面細膩、難度不高的「米老鼠」遊戲，若知道它的繼續之法，可能更有助於遊戲的進行。"GAME OVER"時，只要將控制器①的(START)鈕和十字鍵的任一方同時按下，就可從結束的地方重新開始。

「米老鼠」是HUDSON公司的作品，或許聰明的玩者都已明白這家公司的繼續之法爲何，但也有例外的時候哦！

/編輯部



使用HUDSON公司的慣用方法看看！



——選關之術

遊戲內容共可分爲五大區域，除第一區域無法選擇外，其餘四大區域的方法都不太相同，但仍有規則可循。如下：

第二區域海洋區——同時按下十字鍵的右方和(SELECT)鈕，再按下(START)鈕。

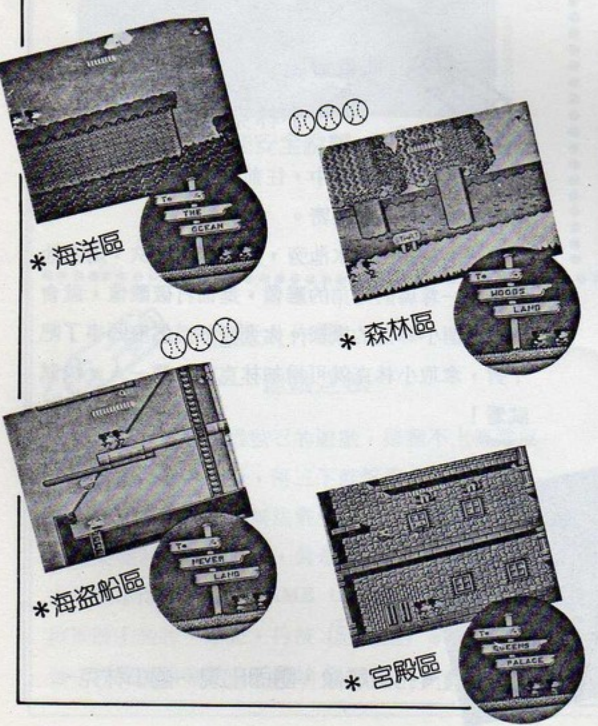
第三區域森林區——同時按下十字鍵的左方和(SELECT)鈕，再按下(START)鈕。

第四區域海盜船區——同時按下十字鍵的下方和(SELECT)鈕，再按下(START)鈕。

第五區域宮殿區——同時按下十字鍵的上方和(SELECT)鈕，再按下(START)鈕。

試試看吧！

/胡定宇



＊海洋區　＊森林區　＊海盜船區　＊宮殿區

/劉陳祥



劉老師專欄

填色（COLOR FILL）在電腦繪圖中是一項重要的功能，它可使整個電腦圖形的畫面更富有藝術氣息。在IBM的BASICA或NEC的N88BASIC中都提供有"PAINT"這個填色指令；然而在APPLE-SOFT BASIC中却獨缺此項功能，所以在衆多的APPLE 繪圖套裝軟體中，無不以擁有優越的填色功能做爲其標榜之處。其中最有名的軟體列擧如下：

- KOALA MICRO ILLUSTRATOR
- BLAZING PADDLES
- RAINBOW PAINTER
- GRAPHIC MAGICIAN
- Ⅱe 的DAZZLE DRAW

這些皆是膾炙人口的絕佳之作，想必閣下還未忘記這些軟體往日風靡的情況吧！

以上所談到的繪圖軟體，都具有很强的填色功能，可是僅能在其系統下完成填色的工作，而無法獨立在BASIC 程式中使用其填色的功能，眞是一大缺憾。現在筆者提供一段組合語言程式，您可在BASIC程式中將之"BLOAD"進來，以供該程式在需要填色時隨時呼叫。這段組合語言程式LIST如下：

```
1E00-   AD 05 03   LDA   $0305
1E03-   0A         ASL
1E04-   0A         ASL
1E05-   0A         ASL
1E06-   0A         ASL
1E07-   0A         ASL
1E08-   8D 12 03   STA   $0312
1E0B-   AD 02 03   LDA   $0302
1E0E-   8D 0E 03   STA   $030E
1E11-   A9 01      LDA   #$01
1E13-   8D 10 03   STA   $0310
1E16-   A0 00      LDY   #$00
1E18-   A9 00      LDA   #$00
1E1A-   99 06 03   STA   $0306,Y
1E1D-   AD 10 03   LDA   $0310
1E20-   2D 03 03   AND   $0303
1E23-   F0 05      BEQ   $1E2A
1E25-   A9 01      LDA   #$01
1E27-   99 06 03   STA   $0306,Y
1E2A-   0E 10 03   ASL   $0310
1E2D-   C8         INY
1E2E-   C0 08      CPY   #$08
1E30-   90 E6      BCC   $1E18
1E32-   A9 00      LDA   #$00
1E34-   8D 11 03   STA   $0311
1E37-   AD 00 03   LDA   $0300
1E3A-   AE 04 03   LDX   $0304
1E3D-   F0 03      BEQ   $1E42
1E3F-   6D 0E 03   ADC   $030E
1E42-   8D 0F 03   STA   $030F
1E45-   AD 0E 03   LDA   $030E
1E48-   29 C0      AND   #$C0
1E4A-   85 06      STA   $06
1E4C-   4A         LSR
1E4D-   4A         LSR
1E4E-   05 06      ORA   $06
1E50-   85 06      STA   $06
1E52-   AD 0E 03   LDA   $030E
1E55-   85 07      STA   $07
1E57-   0A         ASL
1E58-   0A         ASL
1E59-   0A         ASL
1E5A-   26 07      ROL   $07
1E5C-   0A         ASL
1E5D-   26 07      ROL   $07
1E5F-   0A         ASL
1E60-   66 06      ROR   $06
1E62-   A5 07      LDA   $07
1E64-   29 1F      AND   #$1F
1E66-   0D 12 03   ORA   $0312
1E69-   85 07      STA   $07
1E6B-   AD 00 03   LDA   $0300
1E6E-   AC 01 03   LDY   $0301
1E71-   C0 00      CPY   #$00
1E73-   F0 05      BEQ   $1E7A
1E75-   A0 23      LDY   #$23
1E77-   69 04      ADC   #$04
1E79-   C8         INY
1E7A-   E9 07      SBC   #$07
1E7C-   B0 FB      BCS   $1E79
1E7E-   69 08      ADC   #$08
1E80-   AA         TAX
1E81-   A9 00      LDA   #$00
1E83-   38         SEC
1E84-   2A         ROL
1E85-   CA         DEX
1E86-   D0 FC      BNE   $1E84
1E88-   8D 10 03   STA   $0310
1E8B-   31 06      AND   ($06),Y
1E8D-   D0 0C      BNE   $1E9B
1E8F-   AD 10 03   LDA   $0310
1E92-   0A         ASL
1E93-   10 02      BPL   $1E97
1E95-   A9 20      LDA   #$20
1E97-   31 06      AND   ($06),Y
1E99-   F0 08      BEQ   $1EA3
1E9B-   AD 11 03   LDA   $0311
1E9E-   F0 12      BEQ   $1EB2
1EA0-   60         RTS
1EA1-   90 94      BCC   $1E37
1EA3-   AD 11 03   LDA   $0311
1EA6-   D0 13      BNE   $1EBB
1EA8-   CE 0E 03   DEC   $030E
1EAB-   AD 0E 03   LDA   $030E
1EAE-   C9 C0      CMP   #$C0
1EB0-   90 93      BCC   $1E45
1EB2-   EE 11 03   INC   $0311
1EB5-   EE 0E 03   INC   $030E
1EB8-   18         CLC
1EB9-   90 E6      BCC   $1EA1
```

```
1EBB-   CE 0F 03    DEC   $030F
1EBE-   4E 10 03    LSR   $0310
1EC1-   90 08       BCC   $1ECB
1EC3-   A9 40       LDA   #$40
1EC5-   8D 10 03    STA   $0310
1EC8-   88          DEY
1EC9-   30 07       BMI   $1ED2
1ECB-   B1 06       LDA   ($06),Y
1ECD-   2D 10 03    AND   $0310
1ED0-   F0 E9       BEQ   $1EBB
1ED2-   EE 0F 03    INC   $030F
1ED5-   0E 10 03    ASL   $0310
1ED8-   2C 10 03    BIT   $0310
1EDB-   10 0A       BPL   $1EE7
1EDD-   A9 01       LDA   #$01
1EDF-   8D 10 03    STA   $0310
1EE2-   C8          INY
1EE3-   C0 28       CPY   #$28
1EE5-   B0 56       BCS   $1F3D
1EE7-   B1 06       LDA   ($06),Y
1EE9-   2D 10 03    AND   $0310
1EEC-   D0 4F       BNE   $1F3D
1EEE-   F0 02       BEQ   $1EF2
1EF0-   90 AF       BCC   $1EA1
1EF2-   A2 00       LDX   #$00
1EF4-   AD 0E 03    LDA   $030E
1EF7-   29 01       AND   #$01
1EF9-   F0 02       BEQ   $1EFD
1EFB-   A2 04       LDX   #$04
1EFD-   BD 09 03    LDA   $0309,X
1F00-   F0 0A       BEQ   $1F0C
1F02-   AD 0F 03    LDA   $030F
1F05-   4A          LSR
1F06-   4D 0E 03    EOR   $030E
1F09-   4A          LSR
1F0A-   B0 1A       BCS   $1F26
1F0C-   AD 0F 03    LDA   $030F
1F0F-   29 01       AND   #$01
1F11-   D0 07       BNE   $1F1A
1F13-   BD 07 03    LDA   $0307,X
1F16-   D0 07       BNE   $1F1F
1F18-   F0 0C       BEQ   $1F26
1F1A-   BD 06 03    LDA   $0306,X
1F1D-   F0 07       BEQ   $1F26
1F1F-   B1 06       LDA   ($06),Y
1F21-   0D 10 03    ORA   $0310
1F24-   91 06       STA   ($06),Y
1F26-   BD 08 03    LDA   $0308,X
1F29-   D0 09       BNE   $1F34
1F2B-   B1 06       LDA   ($06),Y
1F2D-   29 7F       AND   #$7F
1F2F-   91 06       STA   ($06),Y
1F31-   18          CLC
1F32-   90 06       BCC   $1F3A
1F34-   B1 06       LDA   ($06),Y
1F36-   09 80       ORA   #$80
1F38-   91 06       STA   ($06),Y
1F3A-   18          CLC
1F3B-   90 95       BCC   $1ED2
1F3D-   EE 0E 03    INC   $030E
1F40-   AD 0E 03    LDA   $030E
1F43-   C9 C0       CMP   #$C0
1F45-   90 A9       BCC   $1EF0
1F47-   60          RTS
1F48-   00          BRK
1F49-   00          BRK
1F4A-   00          BRK
1F4B-   00          BRK
1F4C-   00          BRK
1F4D-   00          BRK
```

在此因限於篇幅的關係，不能夠將此程式詳加說明，若讀友們有興趣的話，不妨自行研究，必可獲益良多。在程式中有五個必須切記的關鍵位址如下：

$ 300 ：爲填色定點的X坐標之低位元。

$ 301 ：爲填色定點的X坐標之高位元。

$ 302 爲填色定點的Y坐標。

$ 303 ：所使欲填入之顏色號。碼，其值爲0～255

$ 304 ：配色表的編號，共兩組顏色爲0和1，每組有256色，共計512色，但其中有頗多重複。

$ 305 ：欲填入之高解圖形頁次，使用HGR時其值爲1；使用HGR2時，其值爲2。

現在您可以將上面這段組合語言程式直接以機器碼的方式鍵入，打好之後將之BSAVE 起來－BSAVE CLR。F，A$1E00，L$150即可，這時候在您的磁片中就存有這個CLR.F 的填色副程式檔了。再接下來，讓我們設計一個BASIC 程式，使它能夠將512個配色全部顯示出來，這個程式LIST如下：

```
10  REM ***** COLOR TABLES *****
20  PRINT  CHR$ (4);"BLOAD CLR.F,A$1E00"
30 VA = 768:CF = 7680
40  FOR SET = 0 TO 1
50  TEXT : HOME
60  PRINT "PRESS ANY KEY TO SEE COLOR TABLE #";SET
70  GET R$
80  ON SET + 1 GOTO 90,110
90  HGR : POKE  - 16302,0
100  GOSUB 350: GOTO 120
110  HGR2 : GOSUB 350
120 CO = 0: GOSUB 190
130  NEXT SET
140 PG = 0
150  GET R$
160  POKE  - 16300 + PG,0
170 PG = 1 - PG
180  GOTO 150
190  HCOLOR= 3
200  FOR X = 23 TO 279 STEP 16
210  HPLOT X,12 TO X,188
220  NEXT X
230  FOR Y = 12 TO 189 STEP 11
240  HPLOT 23,Y TO 279,Y
250  NEXT Y
260  POKE VA + 4,SET: POKE VA + 5,( PEEK (230) / 32)
270  FOR Y = 13 TO 188 STEP 11
280  FOR X = 25 TO 279 STEP 16
290  POKE VA,X - 256 *  INT (X / 256)
300  POKE VA + 1, INT (X / 256)
310  POKE VA + 2,Y: POKE VA + 3,CO
320  CALL CF:CO = CO + 1
330  NEXT X,Y
```

```
340  RETURN
350  HCOLOR= 3
360  HPLOT 16,12 TO 6,12 TO 6,20 TO 16,20 TO 16,28 TO 6,28
370  HPLOT 16,36 TO 6,36 TO 6,52 TO 16,52: HPLOT 6,44 TO 16,44
380  HPLOT 6,60 TO 16,60: HPLOT 11,60 TO 11,76
390  ON SET + 1 GOTO 400,410
400  HPLOT 6,92 TO 16,92 TO 16,108 TO 6,108 TO 6,92: GOTO 420
410  HPLOT 7,96 TO 11,92 TO 11,108
420  RETURN
65535  REM
====================
DESIGNED BY: C.S. LIU
====================
```



程式說明：

第20行　將組合語言的CLR·F 副程式BLOAD 進來。

第30行　VA=768即是關鍵位址$300,CF 7680 爲塡色的CALL。

第40行　共有兩套色表，SET0和SET1。

第 90 ～100行　繪出SET0的全部顏色。

第110～120行　繪出SET1的全部顏色。

第150～180行　輪換顯示SET0與SET1。

第190～340行　根據SET 號碼繪出256種配色。

第350～420行　在色表旁寫出SET0或SET1。

程式執行結果，配色表SET0如圖(1)所示，配色表SET1如圖(2)所示。

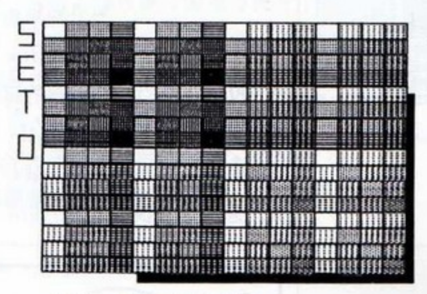


圖1：配色表SET 0

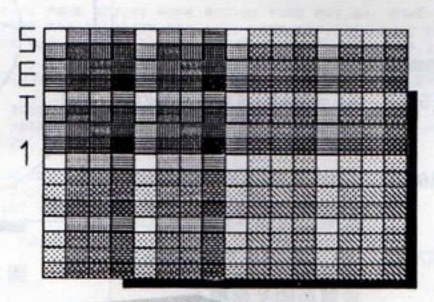


圖2：配色表SET 1

怎麼樣？還不賴吧。這麼多的配色可眞稱得上是萬紫千紅，色彩繽紛了。如果您用的是IBM COLOR CARD的話，那是絕對看不到如此美麗的色彩組合，MONOCHROME（單色）則更是免談了。所以使用IBM 機器的讀友們，如果您還有APPLE 的話，請趕快將她從冷宮裡抱出來，重溫一下舊夢吧！

接下來，我們來設計一個使用CLR·F 塡色的例子，這個範列程式首先畫出三個交疊的正圓形，然後CALL塡色副程式，以完成塡色之工作。程式LIST如下：

```
10  REM ***** FILL TEST *****
20  PRINT  CHR$ (4);"BLOAD CLR.F,A$1E00"
30 CF = 7680
40 VAR = 768
50 XL = VAR
60 XH = VAR + 1
70 YY = VAR + 2
80 COL = VAR + 3
90 SET = VAR + 4
100 PG = VAR + 5
110 PAI = 3.1415926
120 R = 60
130  HGR : POKE  - 16302,0: HCOLOR= 3
140 CX = 140:CY = 60: GOSUB 410
150 CX = CX + R *  COS (PAI * 4 / 3)
160 CY = CY - R *  SIN (PAI * 4 / 3)
170  GOSUB 410
180 CX = 280 - CX: GOSUB 410
190  REM ===== FILL COLOR =====
200  POKE XL,140: POKE XH,0: POKE YY,30
210  POKE COL,33
220  POKE SET,0
230  POKE PG,1
240  CALL CF
250  POKE XL,190: POKE YY,52: CALL CF
260  POKE XL,85: POKE YY,52: CALL CF
270  POKE XL,80: POKE YY,110: POKE COL,101: CALL CF
280  POKE XL,77: POKE YY,66: CALL CF
290  POKE XL,110: POKE YY,167: CALL CF
300  POKE XL,200: POKE YY,110: POKE COL,255: CALL CF
310  POKE XL,173: POKE YY,167: CALL CF
320  POKE XL,140: POKE YY,160: POKE COL,238: CALL CF
330  POKE XL,114: POKE YY,117: CALL CF
340  POKE XL,165: POKE YY,117: CALL CF
350  POKE XL,170: POKE YY,70: POKE SET,1: POKE COL,255: CALL CF
360  POKE XL,100: POKE YY,70: POKE COL,252: CALL CF
370  POKE XL,107: POKE YY,107: CALL CF
380  POKE XL,140: POKE YY,96: POKE COL,119: CALL CF
390  END
400  REM ===== CIRCLE SUB =====
410  FOR A = 0 TO PAI * 2 + .1 STEP .1
420 X = CX + R *  COS (A):Y = CY - R *  SIN (A)
430  IF A = 0 THEN  HPLOT X,Y
440  HPLOT  TO X,Y
450  NEXT A
460  RETURN
65535  REM
====================
DESIGNED BY: C.S. LIU
====================
```

程式說明：

第20行　將填色副程式 CLR·F BLOAD 進來。

第30行　CF＝7680，爲填色 CALL 的位址。

第40行　VAR＝768，即爲存放變數的關鍵位址 $300。

第50行　XL＝VAR，$300 存放填色坐標X的低位元。

第60行　XH＝VAR＋1，$301存放填色坐標X的高位元。

第70行　YY＝VAR＋2，$302存放填色的Y坐標。

第80行　COL＝VAR＋3，$303 存放填色的號碼，其值爲 0～255。

第90行　SET＝VAR＋4，$304 存放配色表編號，0或1。

第100行　PG＝VAR＋5，$305 存放高解析圖形之頁次，1或2。

第110行　π值，用於副程式畫圓。

第120行　R＝60，圓之半徑爲60。

第130～180行　畫出三個交疊的正圓，如圖(3)所示。

第200～380行　將此三個交疊圓形分別填色，如圖(4)所示。

第400～460行　爲畫圓的副程式。

執行結果，請看圖(3)與圖(4)，不過您最好是在彩色顯示器上執行本程式，您一定會很喜歡的，是不是？

圖3：填色前的圖形

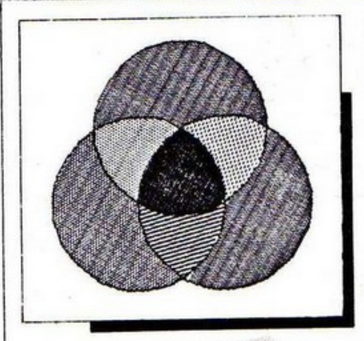


圖 4：塡色後的圖形

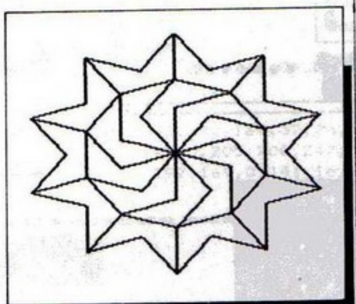


圖 5：塡色前的原圖

最後，謹獻上一個用搖桿塡色的應用程式。在執行本程式之前，您必須先將欲塡色之原圖（如圖(5)所示）BLOAD 到 HGR 中，程式執行時，有一個十字形游標隨著搖桿而移動，您可在想要塡色的地方按下按鈕，當決定塡色表（COLORSET）與顏色號碼（COLOR NUMBER）之後，就可將該區域塡入選定的顏色了，完成圖如圖(6)所示。現在將爲該程式 LIST 如下：

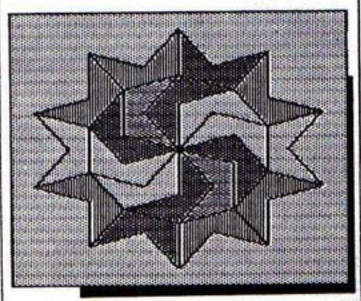


圖 6：塡色後的完成圖

```
]LIST

 10  REM ***** COLOR FILL *****
 20  HOME :VA = 768:G = 1:HB = 255 / 2: PRINT  CHR$ (4)"BLOADCLR.F,A$1E00
   ":CF = 7680
 30  POKE 800,1: POKE 801,0: POKE 802,4: POKE 803,0: POKE 804,64: POKE 80
   5,24: POKE 806,246: POKE 807,30: POKE 808,119: POKE 809,169: POKE 810
   ,46: POKE 811,64: POKE 812,3: POKE 813,12: POKE 814,229: POKE 815,187
   : POKE 816,0
 40  POKE 233,3: POKE 232,32: POKE  - 16304,0: POKE  - 16297,0: POKE 230,
   32: ROT= 0: SCALE= 1
 50 X =  PDL (0) * 279 / 255:Y =  PDL (1) * 191 / 255: XDRAW 1 AT X,Y: FOR
   W = 1 TO 20: NEXT W: XDRAW 1 AT X,Y: FOR W = 1 TO 20: NEXT W: IF  PEEK
   ( - 16287) > HB THEN 70
 60  GOTO 50
 70  VTAB 22: INPUT "COLOR SET 0 OR 1 ?";CS:: POKE VA + 4,CS
 80  INPUT "COLOR NUMBER 0-255 ?";CN: POKE VA + 3,CN
 90  POKE VA,X - 256 *  INT (X / 256): POKE VA + 1, INT (X / 256)
 100  POKE VA + 2,Y
 120  POKE VA + 5,1: CALL 7680
 130  GOTO 50
 65535  REM
======================
DESIGNED BY: C.S. LIU
======================
```

精訊快報！

「精訊電腦」本期所刊載的各遊戲軟體，精訊資訊公司業已引進的原版磁片且已發售者有：

(1)廿一世紀公路戰（AP：一片兩面）
(2)陽犬第 V2.0（AP：一片兩面）
(3)陽犬號 V1.1（AP：一片兩面）
(4)七座金城（AP：一片兩面；PC：兩片四面）
(5)晶片大戰（AP：一片一面）
(6)糊塗礦工（AP：一片一面）
(7)圍棋（AP：一片一面）
(8)深海四十噚（AP：一片一面）
(9)世界摔角冠軍賽（AP：一片兩面）
(10)瘋狂彈球（AP：一片兩面）
(11)海力克斯的歸來（AP：一片一面）
(12)星際航艦（PC：兩片四面）

預定四月下旬推出的是：

(a)飛馬號水翼船（AP：一片兩面）
(b)魔法門（AP：兩片四面）
(c)歐洲戰場（AP：一片一面）

/劉陳祥



本程式集所蒐集的都是一些具有特殊效果，兼趣意盎然的小程式，讀者只要花些許時間把它們輸入，就可以看到賞心悅目的畫面。這些程式適用於Apple及小教授的機器，朋友們，試試看吧！

程式一

```
]POKE 1657,80

]LIST
5  FOR S = 23808 TO 23808 + 124: READ R: POKE S,R: NEXT S
10  FOR P = 24448 TO 24518 STEP 2
20  POKE P, INT ( RND (1) * 255) + 1
30  POKE P + 1, INT ( RND (1) * 150) + 1
40  NEXT P
50  POKE 24520,0
60  HGR
70  CALL 23808
100  DATA 141,80,192,141,82,192,141,84,192,141,87,192,169,0,133,6,141,7,
   0,133,8,166,6,189,128,95,208,34,133,6,173,7,0,24,101,8,201,160,144,2,
   233,160,141,7,0,162,0,173,0,192,41,127,24,106,133,8,141,16,192,76,21,
   93,72,232,189,128,95,24,109,7,0
120  DATA 144,2,233,160,201,160,144,2,233,160,168,104,72,170,152,72,160,
   0,132,228,32,87,244,104,24,101,8,201,160,144,2,233,160,168,104,170,15
   2,160,255,132,228,160,0,32,87,244,230,6,230,6,76,21,93,31,
```



程式二

```
]
]LIST

10  FOR A = 768 TO 894: READ X: POKE A,X: NEXT A
15  FOR I = 22 TO 0 STEP  - 1
20  POKE 34,I: POKE 35,23
25  CALL 768
30  NEXT I
40  HOME : END
100  DATA 165,34,72,169,0,168,133,6,169,208,133,7,165,78,24,105,11,113,6
   ,200,133,78,56,229,33,176,249,165,79,24,105,13,113,6,24,101,34,133,79
   ,56,229,35,176,246,164,78,132,36,165,79,197,34,144,236,32,91,251,177,
   40,201,160,240,22,72
200  DATA 169,160,145,40,165,37,201,23,144,3,104,176,8,230,37,32,34,252,
   104,145,40,160,0,132,36,165,34,32,91,251,177,40,201,160,208,17,200,19
   6,33,144,245,230,34,165,34,197,35,144,228,104,133,34,96,230,6,208,147
   ,230,7,208,143,240,137
```

程式三

```
]LIST

 10  TEXT : HOME
 20  HGR : POKE  - 16302,0: POKE 230,36: POKE 28,126: CALL 62454
 30  FOR I = 768 TO 825: READ R: POKE I,R: NEXT I
 40  CALL 768
 50  DATA 44,84,192,44,80,192,44,87,192,44,82,192,169,32,24,170,105,32,14
    1,38,3,160,0,132,0,134,1,177,0,73,127,145,0,200,208,247,232,224,64,20
    8,240,173,0,192,16,222,44,84,192,44,81,192,169,0,141,16,192,96
```



程式四

```
]
]LIST

 10  FOR A = 768 TO 872: READ X: POKE A,X: NEXT A
 20  CALL 768
 30  END
 50  DATA 165,37,72,169,0,133,6,133,8,169,38,133,7,169,19,133,9,164,6,196
    ,7,176,76,169,19,133,37,32,34,252,177,40,73,128,145,40,200,177,40,73,
    128,145,40,136,198,37,16,235,196,7,240,4,164,7,208,223,165,8,133,37
 60  DATA 32,34,252,160,39,177,40,73,128,145,40,136,16,247,165,9,197,37,2
    08,234,165,255,32,168,252,198,9,230,8,198,7,198,7,230,6,230,6,208,174
    ,104,133,37,76,34,252
```



程式五

```
]LIST

 10  FOR A = 768 TO 831: READ X: POKE A,X: NEXT A: CALL 768
 20  DATA 173,80,192,234,234,234,173,86,192,234,234,234,173,87,192,234,23
    4,234,173,85,192,234,234,234,173,81,192,234,234,234,173,84,192,234,23
    4,173,0,192,16,216,173,16,192,72,104,72,104,72,104,72,104,72,104,72,1
    04,72,104,72,104,234,234,76,0,3
```

誠心的邀請



您有嘔心瀝血的設計創作嗎？
您有手捧作品却投訴無門的煩惱嗎？
精訊資訊公司多年來出品的套裝軟體，品質優良，設計精美，玩家有極高的評價。現在爲了培養國內軟體設計人才，特擬擴大吸收各類程式軟體的發表，如果您的作品有意發表，請洽本公司詳詢。

精訊資訊公司

/解謎者

大魔域



「我？」
憂心如焚的女王請求你進入大魔域
拯救遭虛無啃噬的國度
個性怯懦的你
是失措棄書而逃？
抑是勇敢地進入書中的世界
爲這項請命而戰呢？

英文名稱：	The Neverending Story
適用機型：	Apple Ⅱ series
出版公司：	Datasoft
價　　格：	US$39.95

● 故事的起源

又是一個下著雷雨的午後，眞不是個上課的日子，一如往昔，趁著下課時間一溜煙兒跑到頂樓的教材倉庫裏，一股腦兒將書包中的東西全數倒了出來，迫不及待的翻開昨日從書店買來的神話故事書「The Neverending Story」。

那是一個正遭虛無（Nothing）啃噬的國度，許多國土和人民紛紛消失不見，漂亮的女王憂心如焚，並選定你爲拯救她的國家的勇士。

「我？」你一下子從書中驚醒過來，又繼續往下看。

「不錯，就是你 Bastian B.Bux。你是我們所選定的勇士 Atreyu。請你千萬不要拒絕，否則我們的國度就要因你合上書本的擧動，而慘遭虛無的摧毀。」

「但，我要如何才能解救你的國家呢？」經不起女王的哀求，你一改畏縮的性格，決定挺身一試。

「你只要走入書中，來到我的王國即可。」

窗外雷聲大作，一陣狂亂之後，你已化身爲勇士 Atreyu ，步上了一段幻想之旅。

沿途上，你必須歷經許多奇異的地方，並結識一群造型可愛的人物。他們或能提供你許多寶貴的資料，或能助你一臂之力，早日到達目的地，解救瀕危的王國。

而且只要你在途中，一稍有退縮之意，虛無便立刻乘虛而入，不僅摧毁有形的物體，亦不斷啃噬你飄搖的鬥志。你敢接受這一號人物的挑戰嗎？記住，你一關機，王國就毁於一旦了！

● 評價

大魔域這個文字冒險遊戲所需的字彙不多，情節也饒富趣味、刺激，適合初入門者一試。再者其圖形細緻，遊戲進行的速度也相當快，

畫面的變化不需由磁碟機載入資料（整場遊戲只需載入資料三次即可）。但此遊戲美中不足的是文字幕的字母排列稍嫌起伏，難以閱讀，玩家或恐要多花一點「眼力」，方能知其所言。

● 如何下達命令

由於電腦只能接受一定的字彙，因此遊戲進行時，不能輸入整個句子，必須以簡捷的命令，如TIE ROPE，GET AURYN等，才會被電腦接受。本遊戲適用的字彙請參閱指令欄。

● 如何存取遊戲

先用DOS3.3規格化一片空白磁片。當要貯存遊戲時，鍵入"SAVE"，再放入空白片按 RETURN ，打入檔案名稱，再按一下 RETURN 即可。每片空白片共可存入八個遊戲進度。要取出已存入的遊戲時，打入" LOAD "，其他步驟同貯存遊戲。

● 解答篇

第一部份

①遊戲之初你身在一處林間空地，四處都是茂密的森林，空地中央有一堆熊熊燃燒的營火。往東北，東行（NE,E）可看到一座高聳入雲的白色象牙塔。

②在象牙塔的台階上，你會發現一個閃閃發亮的護身符，拾起它（Get Auryn），往東走三步，就到達勇士（玩者所扮演的角色）居住的村落。

③忠心的小馬 ARTAX 正用嘶喊聲歡迎你歸來，往西南走（SW）是你溫暖的小屋。

④屋內有一袋食物及一小塊皮革，那是你去年第一次打獵的成果。拾起它們（Get Food，Get Leather）回到村落（NE），騎上ARTAX，往北、西、西北走（N，W，NW）會到達一處沼澤。突然小馬沈入沼澤內，你只能淚眼看著他被流沙吞沒，却無能爲力，往西北走（NW）。

⑤有隻千年巨龜住在這兒，牠一看見你，會很厭煩地說：「小傢伙，要解救大魔域，你必須去問南方哲人，少來這兒煩我！」往南三步（S，S，S）又回到象牙塔。你要在此吃掉食物（Eat Food），以補充在沼澤失去的體力。往西南走（SW）。

⑥此處是林間小徑，爲濃密的森林所掩蓋。你會看到地上有一塊石頭，撿起它（Get Stone），再往南走（S）。

⑦在森林空地上會發現一具狩獵用的號角（Get Horn），往西、北走（W，N）會到達森林的最西端。



◀ 大魔域的標題畫面



▲ 目睹小馬被流沙吞沒，自己却束手無策。



安全通過南之門．進入第二部分



▲騎上福龍進行魔域之旅。

⑧在森林西端拾起一根樹枝（Get Branch ），回到營火處（S，E，NE，N，W，SW），用營火點燃樹枝（Light Branch ）。然後再趕到銀山（NE，E，E，E，E，E，E ），燒掉荊棘（Light Bushes ），就可下去洞穴瞧個究竟（D）。

⑨這是一間石屋，屋中有一個玻璃盒，拿起它（Get Box），接著去彩色沙漠（U,W,W,W,W,W，SW，S，W，SE)。

⑩在沙漠中吹號角（Blow Horn），福龍便會聞聲而來。騎上它（Take Falkor）往南飛（Fly South），會到達一處參天古木。往東、南（E，S）走，會到達矮人之屋。

⑪抵達矮人之屋後，他告訴你：「只要你幫我找到望遠鏡片，就告訴你通過南方之門的方法。」往東走（E）。

⑫抵達矮人之屋的後院後，放下盒子（Drop Box ），打碎它（Hit Box），此時你攜帶的石頭就可派上用場。咦！碎片中不就是望遠鏡片嗎？小矮人見狀喜出望外，立刻告訴你通往南之門的方法：「守門的兩隻人面獅身獸的眼光十分銳利，被牠們看到，會立刻烈火焚身。但並非不可能突破困境，只要趁其中一隻的休息空檔衝過去（五秒鐘之內），就可平安通過。」拾起碎片（Get Fragment ），向南兩步（S，S），就到南之門了。

⑬到了南之門後，馬上按S鍵，但不要按 RETURN，稍待一會，畫面出現"You just made it！"字樣後，即可進入第二部份。

第二部份

此部分要特別注意的一點是：不要走出地圖的範圍，否則會消失在虛無中。

⑭過了南門之後，就進入森林中，此時護身符丟了，福龍也不見了，把號角和石頭都扔了（Drop Horn，Drop Stone ），再向東牆走（E，N，E）。

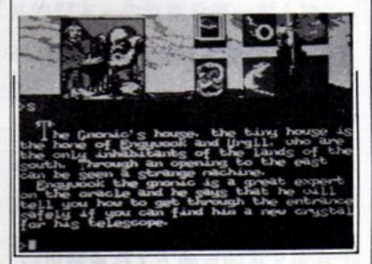
⑮在東牆處拿取光球（Get Glow），再到森林（W,W,N）拾起繩子（Get Rope ），往東北到達一處廢墟（NE）。

⑯自廢墟再向東走兩步（E，E），就到達地洞處（#1）。此時你會身處廢墟一圖的地洞底，先到書房去（W，NW，W，W，NW）。

⑰在此放下皮革和玻璃碎片（Drop Leather，Drop Fragment），再到廚房看看有啥東西吃（SE，S）。

⑱結果在廚房只發現一把小刀（Get Knife ）。隨後你又在隔壁的餐具室找到一罐「獵鼠」（E，Get Tin）；當你循線到貯藏室尋物時，却被一群飢餓的老鼠趕出來（W，N，E，E，N）。

⑲這群可惡的老鼠可慘了！打開獵鼠，裡面是白色粉狀物，把它放在地下（Open Tin，Drop Tin），鼠輩聞味出來搶食，立刻魂歸西天。這時可以順利進入貯藏室，找到一把鑰匙（N，Get Key），接著去古井（S，W，W，W)。



▲幫矮人找到望遠鏡片．他會指點你迷津。

⑳到了古井後，把繩子綑在井上的掛鈎（Tie Rope），往下兩步（D，D），看到一個錢袋。心想：這個可發財了！拾起一看，只有硬幣一個，一氣之下扔了錢袋，拿起硬幣（Get Pouch，Get Coin，Drop Pouch）。此時發現一扇上鎖的門，用身上的鑰匙開門，然後順手扔掉（Unlock Cell，Drop Key）；開了門，是一間警衛室。

㉑警衛室的西邊好像是間拷問室，到處都佈滿了刑具。有一個戴著鐵面具的傢伙正拿著皮鞭，對你獰笑，別怕！給他一個硬幣便可打發（W，W，Drop Coin），有錢能使鬼推磨嘛！硬幣放在地上後，它會滾到一個洞裏，此時西邊的牆會突然裂開，裏面有把金鑰匙（W，Get Key），拿起它回到警衛室，再往東北走會碰到玄關（E，E，NE，E）。玄關口有隻大蜘蛛擋在路口，用小刀割掉蜘蛛網，然後回到書房（Cut Web，U，NE，NW，W，W，NW）。回到書房後，拾起皮革



▲ Teenyweeny因領地遭虛無吞噬而逃入森林中避難。



▲ 給人面獅身獸看到會烈火焚身

、玻璃片、扔掉小刀（Get Leather、Get Fragment、Drop Knife），回到廢墟，再扔掉光球（U，Drop Glow），往南到蘋果園（S）。

㉒拾起蘋果並吃了它（Get Apple，Eat Apple），往南到城外的小山丘（S，S，S），福龍正在等著你呢！先拾起護身符（Get Auryn），否則福龍不會理睬你，再騎上福龍，牠會載你回象牙塔（Take Falkor），隨後進入第三部分。

第三部份

大魔域幾乎已經被無形啃噬，只剩下象牙塔飄浮在空中。用金鑰匙打開象牙塔的大門，裏頭共有四層，第一層是木頭迷陣，第二層是石頭迷陣，第三層是冰迷陣，第四層是女王的住處。

迷宮中有不少階梯標明往上或向下，但不一定對，你必須透過玻璃碎片來察看才能判定（Look Fragment），迷宮的房間雜亂無章無法繪製地圖，只能靠玩家們自己摸索了。到了最頂層，有個門無法打開，只要客氣地說聲「請」（Say Please），女王就會開門，再一直向東走，就可見到女王，她會感謝你解救大魔域的厄運。

！GAME OVER！

註：雖然筆者無法提供各位讀者第三部分的地圖，但仍為讀者摸索出一個五分鐘見到女王的方法：

NE，E，Unlock Door，E，E，U，NW，U，SW，D，NE，N，E，E，E，E，U，Say Please，E，E，GAME OVER。

指令欄

㈠一般指令：

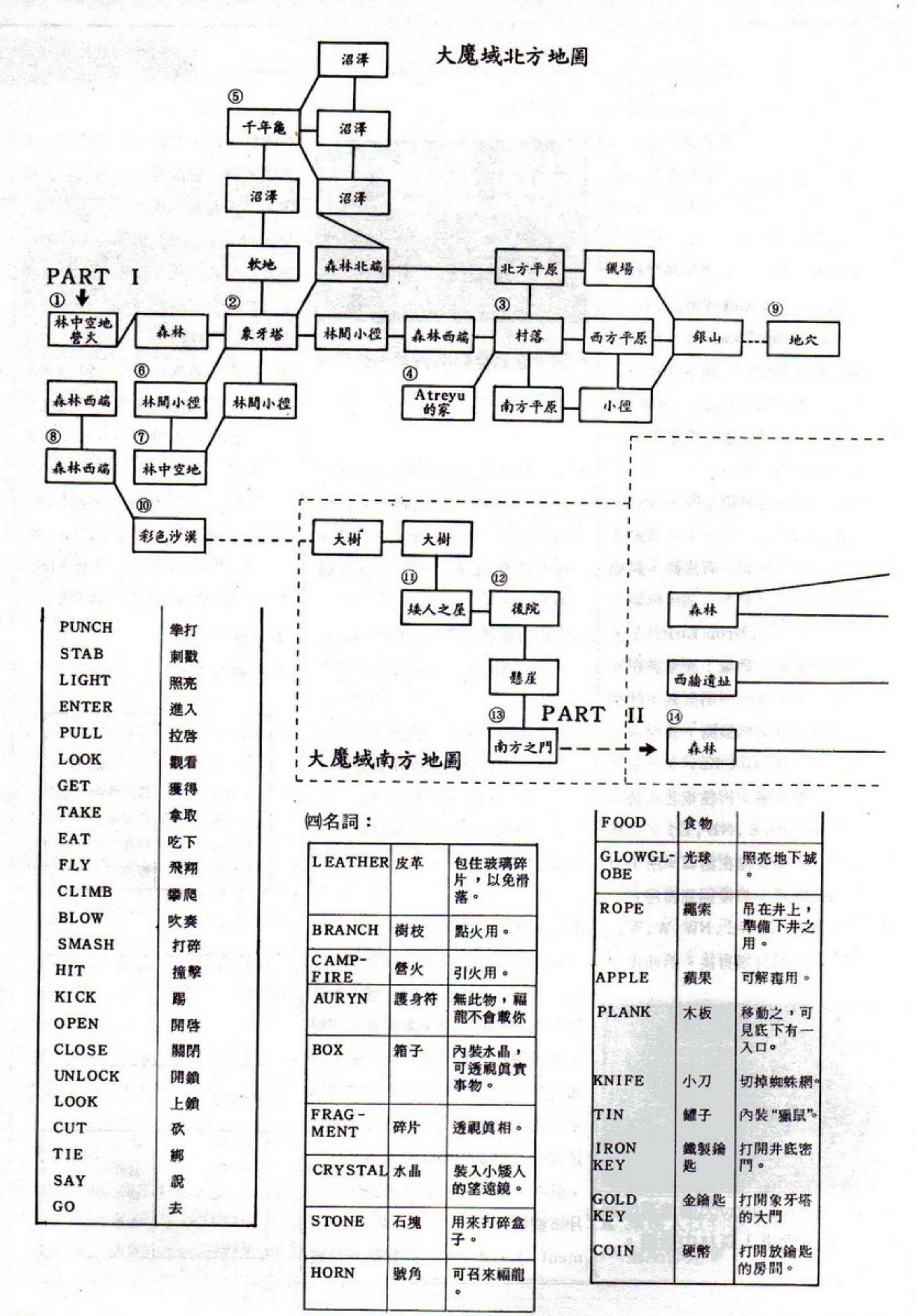
QUIT	重新開始
SAVE	貯存遊戲
LOAD	取出遊戲
INVENTORY	檢視身上的物品
WAIT	稍待
PAUSE	暫停

㈡介系詞

AT	OUT
ON	
OFF	
IN	

㈢動詞：

DROP	放下
PUT	放置
GIVE	給予
ATTACK	攻擊
KILL	殺害

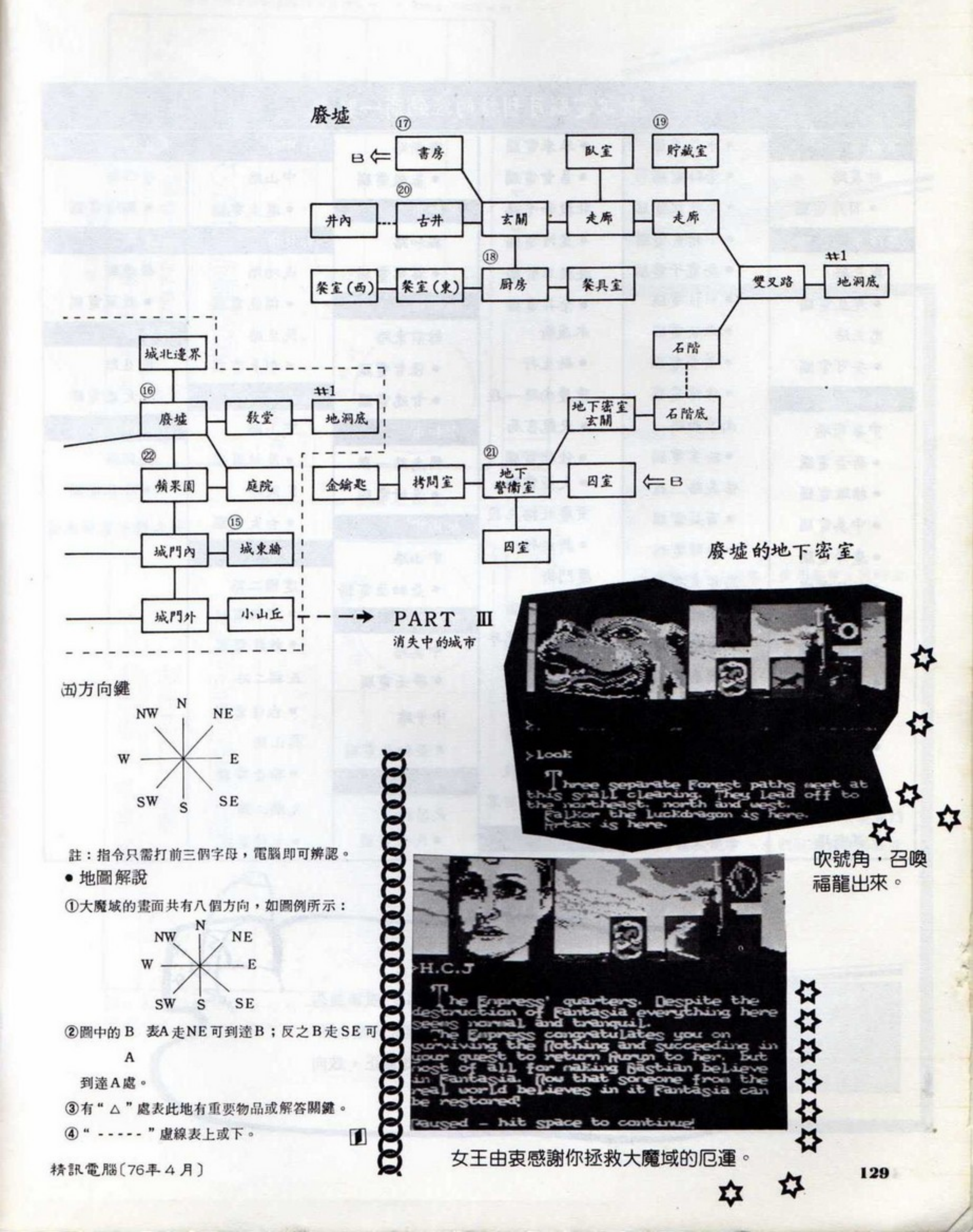


PUNCH	拳打
STAB	刺戳
LIGHT	照亮
ENTER	進入
PULL	拉啓
LOOK	觀看
GET	獲得
TAKE	拿取
EAT	吃下
FLY	飛翔
CLIMB	攀爬
BLOW	吹奏
SMASH	打碎
HIT	撞擊
KICK	踢
OPEN	開啓
CLOSE	關閉
UNLOCK	開鎖
LOOK	上鎖
CUT	砍
TIE	綁
SAY	說
GO	去

(四)名詞：

LEATHER	皮革	包住玻璃碎片，以免滑落。
BRANCH	樹枝	點火用。
CAMP-FIRE	營火	引火用。
AURYN	護身符	無此物，福龍不會載你
BOX	箱子	內裝水晶，可透視眞實事物。
FRAG-MENT	碎片	透視眞相。
CRYSTAL	水晶	裝入小矮人的望遠鏡。
STONE	石塊	用來打碎盒子。
HORN	號角	可召來福龍。

FOOD	食物	
GLOWGL-OBE	光球	照亮地下城。
ROPE	繩索	吊在井上，準備下井之用。
APPLE	蘋果	可解毒用。
PLANK	木板	移動之，可見底下有一入口。
KNIFE	小刀	切掉蜘蛛網。
TIN	罐子	內裝“獵鼠”。
IRON KEY	鐵製鑰匙	打開井底密門。
GOLD KEY	金鑰匙	打開象牙塔的大門
COIN	硬幣	打開放鑰匙的房間。



吹號角，召喚福龍出來。

女王由衷感謝你拯救大魔域的厄運。

㈤方向鍵

NW N NE / W E / SW S SE

註：指令只需打前三個字母，電腦即可辨認。

● 地圖解說

①大魔域的畫面共有八個方向，如圖例所示：

NW N NE / W E / SW S SE

②圖中的 B 表A走NE可到達B；反之B走SE可到達A處。

③有“△”處表此地有重要物品或解答關鍵。

④“-----”虛線表上或下。

精訊電腦月刊特約經銷商一覽表

宜蘭市

神農路
- 日昇電腦

基隆市

義三路
- 光生電腦

忠三路
- 安可電腦

台北市

中華商場
- 新音電腦
- 標緻電腦
- 中美電腦
- 慶聲電腦
- 科技電腦
- 時代電腦
- 金波電腦
- 裕豐電腦
- 來利電腦
- 全國電腦
- 先鋒電腦
- 佶鋒電腦

光華商場
- 永昌電腦
- 崇時電腦
- 萬德福電腦
- 小精靈電腦
- 金電子電腦
- 科技電腦
- 來欣電腦
- 美登電腦
- 舜偉電腦

南京西路
- 詮業電腦

信義路三段
- 百益電腦
- 世暐電腦

忠孝東路五路
- 松竹電腦

八德路四段
- 聯泰電腦

羅斯福路二段
- 羅林電腦

羅斯福路六段
- 太陽資訊

士林文林路
- 來來電腦
- 易智電腦

北投和平路
- 星河電腦

北投尊賢街
- 余昇電腦

永康街
- 新生行

重慶南路一段
- 天龍書局
- 佳德電腦
- 大亞電腦

重慶北路三段
- 新文行

廈門街
- 古亭電腦

西寧南路萬年大樓
- 尖端書局
- 新洋電腦

和平東路三段
- 139 禮品世界

三重市

重新路
- 基毅電腦

永和市

福和路
- 林銘電腦

板橋市

館前東路
- 佳智電腦
- 智鴻電腦

中和市

興南路一段
- 漢琦電腦

桃園市

中山路
- 亞細亞電腦

中壢市

中美路
- 華士電腦

中平路
- 亞細亞電腦

新竹市

武昌街
- 民生電腦

台中市

中山路
- 邁克電腦

彰化市

成功路
- 傑能電腦

民生路
- 彰辰電腦

嘉義市

中山路
- 茂林電腦

民國路
- 台大電腦

高雄市

建國二路
- 宏訊電腦
- 效能電腦

五福二路
- 台佳電腦

鼎山街
- 雄亞電腦

大順二路
- 宇伸電腦

鳳山市

合作街
- 國陽電腦

花蓮市

新港街
- 新風電腦

羅東鎮

民生路
- 大衆電腦

台北縣汐止

大同路
- 澄秋電腦

或各縣市電腦廣場

編按：

第六期「蘋果家族的保時捷——ⅡGS 試車報告」一文，將Mouse Desk 畫面和監督程式的組合語言組繹模式二圖之圖文說明倒置，特此修正，茲向作者致歉。

中國人的驕傲
任天堂"5 1/4"磁碟機介面開發完成

將於4月8日第一屆科技大展展出實驗室工作板
歡迎各界至電腦資訊區第1323 攤位參觀及批評

任天堂5¼"磁碟機規格表：

(1)使用磁碟機："5 ¼"Apple II 格式
(2)使用磁碟機："5 ¼"軟式磁碟片
(3)磁碟片容量：單面 140 K (35軌)
雙面 280 K (70軌)
(4)RAM：(a) CPU RAM：256 K
(b) PPU RAM：8K～32K

註：如使用CPU RAM 256K及 PPU RAM 32K版介面可執行目前任天堂所有之GAME，不論卡匣或任天堂磁片均可轉換成"5 ¼"磁片版本。如只使用PPU 8K之版之介面約有10 %磁片無法使用。兩者之價格相差約400元。用戶可自行擴充至最大容量。

(5)ROM：8 K
(6)擴充槽：1隻(正先標準)
(7)電源供應器：交換式電源供應器(35W)
8 V：供任天堂主機
5 V：供磁碟機介面及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面
-12V：供磁碟機及擴充介面

註：使用正先之電源供應器可延長任天堂主機之使用壽命，同時主機不發熱，畫面穩定。

&上市：

預約：①4月8日起在大會攤位展開預約
A版：PPU：8K，CPU：256K
價格：展示當天公佈
B版：PPU：32K，CPU：256K
價格：展示當天公佈
②5月份起各特約經銷商
③預約贈品：贈送兩片目前卡匣價值1,000元以上之GAME
GAME內容由公司決定統一贈送。

上市：民國七十六年七月一日正式公開上市。

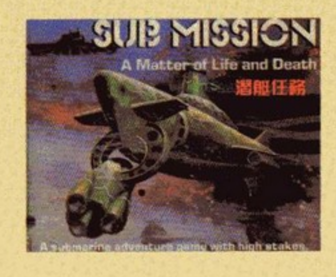
活動：①系統命名徵求：
將系統介面之名稱及為何命此之理由陳述之，將選前三名給獎，辦法在會場公佈。

②軟體配對：
辦法：將K數相同之 GAME 兩個配在一起，並依目前熱門程度為序選出前10組或更多。我們將選前五名給獎辦法會場公佈。

正先實業有限公司
台北市南昌路一段11號3F TEL：(02)3930725
郵政劃撥：0726680-3 戶名：劉孟明

精訊與你同享PC的新天地

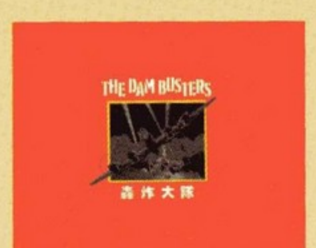




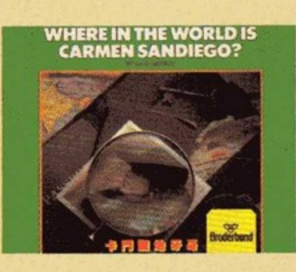






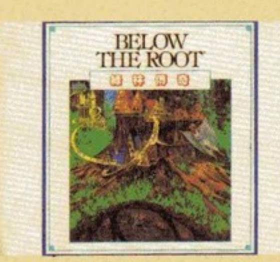


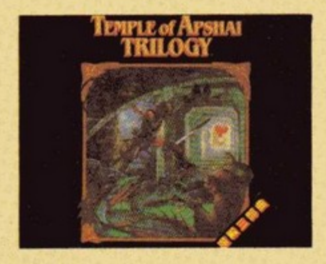












以上遊戲的最新PC版本，本公司已購進原版磁片，歡迎PC 使用者洽購，一同進入這個魅力十足的電玩世界！

精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段廿二號六樓
TEL:(02)571-3657 • 511-4012
郵政劃撥0797234-8　精訊資訊帳戶